

Diapositiva 1

Corso di Game Design

Docente: Francesco Lutrario

Nota: documento riservato agli studenti del corso
costituito da appunti del docente e di autori vari



Università degli Studi
di Milano

Il mestiere dell'autore di giochi

- L'essere autori di giochi è indipendente dal supporto e dagli specifici obiettivi così come essere un buono scrittore è sostanzialmente la stessa cosa sia che si produca letteratura, che sceneggiature per il cinema o per il teatro

Il mestiere dell'autore di giochi

- Questo corso universitario collegato non trasformerà qualcuno in un autore di giochi di successo e non garantisce la creazione di meccaniche originali e avvincenti allo stesso modo in cui un corso di scrittura creativa non trasforma necessariamente i discenti in bravi scrittori ma in semplici artigiani della scrittura.
- L'obiettivo principale è quello di evitare gli errori più comuni e indirizzare in modo appropriato i propri sforzi evitando di abbandonare i propri progetti e i propri sogni a causa di inevitabili delusioni.

Conoscere gli strumenti: dal gioco da tavolo al videogioco

- Per essere un autore è necessario conoscere le caratteristiche salienti dell'oggetto che si vuole creare così come un buon medico ha necessità di conoscere il corpo umano ovvero l'oggetto del proprio intervento in termini di elementi costitutivi e regole che tra questi intercorrono.
- Non è necessario conoscere tutti i giochi fin oggi prodotti e ciò sarebbe impossibile ma è fondamentale saperne riconoscere la struttura intima e i suoi componenti originari affinché si possa giungere alla capacità di comprendere ogni gioco individuando quali sono gli elementi caratteristici che lo compongono e come questi sono tra loro correlati.

Ma cosa è il GIOCO?

- Il primo passo per comprendere il gioco (come attività umana fondamentale) richiede l'analisi di questo concetto difficile e controverso da effettuarsi tramite diverse lenti che ci consentano di coglierne l'essenza.
- Lenti come l'antropologia, la psicologia e la sociologia, ovvero modi diversi di interpretare un fenomeno unico.

Obiettivi e funzioni

- E' necessario interrogarsi su quali siano le finalità del gioco. L'aver compreso cosa è un gioco non garantisce che ci sia altrettanto chiaro a cosa possa servire.
- Quali emozioni scatena il gioco e su quali motivazioni si fonda? Cosa posso ottenere da un gioco e perché lo pratico? Esiste sempre una funzione del gioco? E' necessario che ne esista una?

Prime coordinate: Play e Game

- Discriminazione latina e chiarezza britannica

Guardare dentro la scatola

- È necessario comprendere in modo razionale quali elementi compongono il prodotto finito e quali fasi sono necessarie per realizzare l'opera
- Si può analizzare e superare la complessità apparente percepita da chi si avvicina da profano ad uno di questi prodotti.
- Si può comprendere come è fatta la scatola, vi si può guardare dentro come farebbe un buon orologiaio scrutando un complesso meccanismo svizzero per carpire i segreti nascosti
- Non si può insegnare a qualcuno come diventare "creatori di nuovi mondi", non si può trasferire la scintilla che crea la differenza fondamentale tra un buono scrittore di romanzi e un geniale autore.
- Ove tale scintilla esista, nascosta nel profondo, potrà forse essere portata in superficie.

Guardare dentro la scatola

- E' impossibile affermare se tale scintilla, se il genio dell'autore, è o meno in noi. Potremmo credere di sì e non riuscire mai a dare alla luce qualcosa di nuovo o credere di non avere i mezzi e invece possedere nascosta in fondo a noi quella piccola luce che potrebbe trasformarci in un vero benefattore di quanti riconoscono l'utilità del gioco.
- D'altro canto **potrebbe darsi che a noi non interessi l'innovazione in se, non sia la creazione di macchina realmente originale il nostro scopo ma bensì l'applicazione di una macchina esistente in contesti diversi, con scopi diversi, per utenti diversi.**
- Esistono quindi punti di vista diversi che potrebbero farci valutare un gioco come nuovo, originale o utile. Uno di questi è il mercato.
- Non è detto infatti che una idea nuovissima e originalissima possa incontrare i gusti dei giocatori della nostra era, magari potrebbe piacere ai giocatori che verranno tra un millennio.

Di cosa ci occupiamo?

Giochi strutturati destinati ad un mercato

- Per praticare una professione è obbligatorio alzare la testa dall'oggetto del nostro lavoro per guardare dall'alto quali altri elementi possono e devono influenzare la nostra attività.
- Ci interessa farne una professione e non solo un hobby. La differenza è sostanziale come vedremo analizzando la distanza che esiste tra la sfera economica e quella ludica delle attività umane.
- Per farne una professione non possiamo fare a meno di comprendere come l'oggetto della nostra creazione possa giungere fino ai destinatari ovvero al mercato e come la nostra produzione sarà influenzata dalla cultura di chi l'avrà realizzata e di chi la utilizzerà.
- Non possiamo ignorare gli aspetti produttivi e in sintesi la filiera che permetterà di trasformare una semplice per quanto eccezionale idea in un prodotto.
- Di cosa ci occupiamo? Giochi strutturati ovvero definiti da un corpo di regole o consuetudini.

L'importanza di comprendere il mercato di destinazione e i processi di produzione (e i relativi limiti)

- Solo quando lo scenario di riferimento sia endogeno (il gioco in se) che esogeno (i destinatari, il mercato, le tecnologie produttive) ci saranno chiari potremo cominciare a ragionare in termini di struttura.
- L'esistenza di una struttura comporta la possibilità di elaborare e impiegare un metodo che ci consenta di procedere con ordine alla creazione di un gioco e successivamente ci consenta di trasformare questa attività creativa in un oggetto pratico necessario a presentare e poi a produrre quanto abbiamo ideato.
- Questo strumento di descrizione e presentazione della nostra idea va sotto il nome di *game design document*.
- Equivale con le dovute differenze al brogliaccio di uno scrittore, agli appunti che precedono la stesura definitiva.
- Non esiste un game design document unico ma la sua validità e utilità è direttamente proporzionale alla capacità di sintesi, presentazione del suo autore.
- Un cattivo gioco ben presentato farà miglior figura di uno buono presentato male.

Obiettivo del corso è quindi duplice: l'analisi endogena (cosa è il gioco) e l'analisi esogena (a chi è rivolto, come si produce, come giunge al consumatore)

- Un prodotto commerciale deve sottostare ad un insieme di regole: a chi servirebbe un gioco che per essere prodotto richiede investimenti pari allo stipendio medio d un lavoratore nel mercato di destinazione?
Se questa idea geniale esistesse già e io trovassi il modo di produrre un gioco simile con un solo euro, sarei per questo geniale? Sarei un autore di giochi?
- Quante idee geniali sono state fatte oggetto di ridicolo perché incomprese? quanti "inventori" sono stati perseguitati nella loro epoca per poi essere scoperti e osannati in epoche successive ?

Creare un gioco è un lavoro di team.

Scopriamo i ruoli di coloro che concepiscono prima e producono poi un gioco, conducono i playtest; conosciamo i principi della direzione e gestione di progetti videoludici (project management)

- A differenza di uno scrittore, l'autore di giochi può sperare solo in rarissimi casi di produrre tutto da se. Soprattutto nel caso dei videogiochi, ma anche riferendoci alla necessità di effettuare i playtest, è evidente come l'autore dovrà dipendere da altri e spesso il suo successo dipenderà dalla capacità di operare in team, di difendere le proprie idee ma anche di saper recepire istanze e consigli di terzi, di chi è più esperto o gerarchicamente superiore.
- In alcuni casi l'autore avrà anche altre responsabilità e potrà trovarsi nel difficile ruolo del capo progetto (o di un sotto progetto).
- In ogni caso sarà bene che conosca i principi del project management e detenga le principali nozioni tecniche rispetto al supporto che dovrà veicolare la sua opera e ai metodi per produrla.

L'obiettivo di un gioco, il target diretto e indiretto.

Scopriremo che

- **Ogni gioco deve nascere con un chiaro obiettivo e per un target definito**
- **L'obiettivo può riguardare un supporto, una ambientazione, un brand, una funzione (insegnare, intrattenere, ecc.)**
- **Il target è normalmente distinto in diretto e indiretto (anche n)**

La sindrome del gioco dell'oca (o sindrome del Monopoli)

- Così come avviene in cucina è facile credersi degli chef per il solo fatto di collegare in modo originale (quanto originale e in che senso?) gli ingredienti che tutti conoscono.
- Ma essere chef o creare un mero intruglio culinario non sono la stessa cosa.
- Non basta saper scrivere, anche bene, per potersi considerare degli scrittori di letteratura.
- E' il caso tipico di alcuni manager del marketing e della comunicazione affetti dalla gravissima sindrome del gioco dell'oca o del Monopoli ... sindromi antichissime (detta anche "legge del clone").
- **Questo si collega al concetto stesso della discriminazione del gioco!**

Autori e non inventori di giochi

- Disegnare un nuovo gioco è di per se un progetto, richiede quindi le competenze e l'attitudine di project manager.
- L'autore deve essere in primo luogo un generalista e non uno specialista.
- L'autore deve saper giocare il giusto ruolo in ogni situazione.
- Ciò che conta affinché si possa parlare di un "nuovo gioco" è che le relazioni, che tale "macchina" genera, siano effettivamente nuove rispetto a quelle che altri giochi esistenti potevano fin'ora generare.

Autori non inventori

- L'attività ludica che ne deriverà dovrà essere qualcosa di nuovo, un mondo nuovo all'interno del quale (si pensi al "circolo del gioco") si svilupperanno, tra coloro che partecipano, nuove forme di relazioni e di conseguenti effetti, che possono essere molto simili a quelle della vita reale o completamente stravolgenti rispetto ad essa.
- Ciò che conta affinché si possa parlare di un gioco è che il meccanismo messo in atto risponda a pochi sostanziali criteri che sono gli stessi che ci permettono di distinguere l'atto del giocare dalle attività economiche.

Primi cenni sulla distinzione tra sfera ludica ed economica.

- E' evidente a tutti che l'atto del giocare, e non dello scherzare, è un atto separato (dal resto della vita) che i partecipanti, giocatori, compiono in piena consapevolezza ovvero aderendo apertamente a quella specifica attività, sia essa sociale o meno, per un periodo di tempo determinato.
- Deve essere evidente quando il gioco comincia e quando lo steso ha termine perché all'interno di questa finestra valgono le regole del gioco e non quelle più ampie e ambigue della vita reale o "economica".

Primi cenni su cosa sia un gioco: attività libera
(assenza di pressioni biologiche), separata (circolo),
incerta, ...

- Non è possibile considerare gioco (nel senso di play) una attività durante la quale tutti partecipanti non riconoscano lo stesso come tale.

ALLO STESSO MODO

- Non possiamo considerare gioco nel senso di game quella macchina che non rispetti le metaregole del play.
- L'atto de giocare deve essere separato dal resto, i comportamenti devono essere fissati o circoscritti all'interno di regole immutabili, la adesione dei giocatori deve essere volontaria e gratuita (pagare per partecipare ad un torneo non viola questa regola se pagamento e premio eventuale sono all'interno di confini poco più che simbolici).
- Nessuno dei partecipanti può essere coinvolto in presenza di pressioni biologiche impellenti.
- L'attività ludica deve permettere di effettuare esperienze a basso costo dove il maggiore dei rischi sia perdere al gioco stesso.

**E' il momento di aprire gli schemi,
mescolando esperienze di lavoro e di
impostazione difformi.**

- Il compito dei *game designers* è il risultato dell'incontro di più settori:
- da un lato la tecnologia, che è stata indiscutibilmente il caposaldo e il volano per lo sviluppo dell'intero settore videoludico;
- dall'altro è venuto il momento di includere anche quei campi di studio 'tradizionali' che finora erano stati trattati a sé o raramente in relazione al gioco

I primi anni del 2000 sono l'**anno uno**
degli studi videoludici

➡ noi diremmo semplicemente “ludici”.

- è arrivato il momento di armonizzare meglio varie componenti. Ciò indica un momento di crescita, di maturazione del settore
- questo *non* significa che siano stati risolti tutti i problemi, *né* che lo sviluppo sia da considerare concluso, *né* infine che il quadro complessivo sia stato delineato davvero chiaramente e in maniera univoca.

Il game design

- **viene riconosciuto come il nucleo centrale**, anche se difettano ancora formatori di qualità e standardizzazione degli insegnamenti
- è nei bilanci consuntivi del 2001 che si è verificato per la prima volta il “sorpasso”: ossia l’industria videoludica ha superato finalmente il fatturato di quella hollywoodiana (rispetto al solo box office) proseguendo la propria ascesa nonostante altri settori delle nuove tecnologie non siano riusciti a mantenere il passo e le aspettative (lo “sboom” della new economy, che si colloca anch’esso nel 2001).
- ... e finalmente il mondo accademico ha iniziato a sporgersi dalla propria “torre d’avorio”

Difficoltà ...

- Questo si traduce nella necessità di prendere in considerazione impostazioni (apparentemente) diverse e scontrarsi con una eterogeneità di fondo, sicuramente ineliminabile.
- Da un punto di vista teorico (ma sarebbe più corretto dire *epistemologico*), questo tentativo procede da un'assunzione molto forte: cioè che sia possibile fornire una trattazione "discreta" di fenomeni che si svolgono quasi tutti in maniera "continua".

Difficoltà...

- La maggior parte degli autori concorda nel sottolineare la difficoltà di **ricondere a uno schema unico e formalizzato la molteplicità di aspetti insiti nell'attività di "progettazione di un gioco"**.
- Uno degli aspetti più originali del lavoro, cioè al contempo interessante e difficile, è la necessità di contemperarne le due anime, ossia il lato artistico (creativo) e quello tecnico (applicazioni tecnologiche).

Prospetto delle soluzioni

- Due considerazioni, in sé banali, ci incoraggiano e autorizzano a cercare delle soluzioni:
 - 1) dal punto di vista teorico, il fatto che moltissimi autori abbiano redatto delle linee-guida, sia pure senza volerle spacciare per definitive;
 - 2) dal punto di vista pratico, dopotutto *Game design documents* vengono redatti, distribuiti e utilizzati regolarmente in tutta l'industria videoludica, anche se non c'è un modello unico e perfetto.

Prospetto delle soluzioni

- L'intento sarà perciò quello di fornire una
GRAMMATICA DEL GIOCO
ampia, magari sovrabbondante, ma utilizzabile da
chiunque si ponga l'obiettivo concreto di realizzare un
gioco (a partire dal suo design).
- La nostra STRUTTURA non pretende di essere l'unica
possibile né la migliore in assoluto; aspira piuttosto a
essere uno strumento di lavoro, e lo sarà tanto più
quanto maggiore sarà il numero di apporti di cui
riuscirà a tener conto.

Un'assunzione forte

- La nostra impostazione fa **un'assunzione molto forte**, cioè parte da un presupposto che il corso stesso si occuperà di dimostrare concretamente:

non ci sono differenze sostanziali tra un gioco digitale e un gioco tradizionale

Naturalmente questa ipotesi di partenza è tutt'altro che accettata pacificamente.

Diapositiva 28

L'approccio specifico

... verso una LUDOLOGIA

App. da AA.VV. bozza per dispense corso di
Game Design - Prof. F. Lutrano

28

Ludology

Un autore che condivide la nostra impostazione è Greg Costikian, forse in quanto è approdato ai videogiochi (anche lui collabora con l'IGDA) dopo aver lavorato anche a giochi da tavolo e di società)

Un altro autore che condivide la nostra impostazione è Gonzalo Frasca, ai primi del 2003 *game designer* presso Cartoon Network.

A lui si deve il merito di aver diffuso il termine ***ludology***

Necessità di una “ludologia” o ludology

- **Ludology is a new discipline that studies games in general and computer games in particular.**
- Gonzalo Frasca ha il merito di aver diffuso il termine *ludology* (e un sito omonimo, dove si possono leggere i suoi lavori, a cominciare dalla tesi di Master presso l'ateneo della Georgia) proprio per indicare la disciplina che:
studia i videogiochi ma più in generale “tutti i giochi (*games*) e le forme di gioco (*play*)” con un approccio specifico, cioè che non si riduce a quelli già in uso per analizzare i media esistenti (teatro, cinema, ecc.).

Ludologia

- In particolare essa si sofferma sulle “dinamiche ludiche peculiari, come le relazioni fra regole, strategie e risultati”
- <http://www.ludology.org>

LUDOLOGIA TEORICA E APPLICATA

- LA LUDOLOGIA APPLICATA RICERCA UN FOMALISMO APPOSITO PER DESCRIVERE LA MECCANICA DI QUALUNQUE GIOCO O VIDEOGIOCO
- Non sul piano dell'esperienza (percorsi) ma su quello del meccanismo (funzioni)



Gioco come sistema

Sistema



termine generico usato per indicare un insieme (comunque complesso ma ben determinato) formato da un gran numero di elementi funzionali connessi tra loro per formare un tutto organico e fornire un determinato valore. Si chiama *sistemica* o *ingegneria dei sistemi* l'attività che presiede il progetto, la previsione del funzionamento, la costruzione e la messa in opera di un sistema allo scopo di farlo funzionare in maniera 'ottimale' al variare delle condizioni esterne che possono influire sul suo funzionamento.

Fonte: Sapere.it

PARTE PRIMA

- Cosa è il gioco (libero, separato, fittizio, ...)
- Il cerchio
- Il ruolo dell'autore: spingere ad entrare e a rimanere nel cerchio
- Il gioco e sociologia
- Il gioco e psicologia
- Il gioco e antropologia
- Play versus Gioco (discriminazione latina)
- Economia e Ludus
- Degenerazioni del gioco
- Aree di confine (arte e gioco, gioco estetica, gioco e apprendimento)
- Caratteri fondamentali (approccio orizzontale) Callios (maschera vertigine alea competizione)
- Caratteri trasversali (approcc. verticale): ludus (regola, confronto) e paidia (improvvisazione, pazzia)

Cosa è il gioco

- Il gioco è un'attività caratteristica di buona parte del regno animale. Giocano i felini, giocano i lupi, giocano gli orsi, giocano le lontre, giocano persino le tartarughe, ma naturalmente giocano soprattutto gli uomini. Non solo: uomini e animali sanno “comunicare il gioco” tra loro.
- Al gioco è sempre associato un piacere o un diletto, ma questi non ne costituiscono il fine.

Cosa è il gioco

- **Il gioco è la valvola di sfogo di un'energia in eccesso, un'energia che l'uomo non deve sfruttare per la sopravvivenza, una sorta di “rilascio fisiologico”** (cfr. G.Bateson “Questo è un gioco” 1956).
- il gioco è sopravvissuto come elemento caratterizzante di determinate specie animali, perché costituisce evidentemente un elemento di vantaggio per quelle specie.

Cosa è il gioco

- Comunemente si dice: “il gioco non è serio”. Questo è dovuto per larga parte al fatto che il gioco presuppone una gratuità, ovvero una finalità che non è direttamente produttiva.
- Dipende inoltre dalla valutazione Aristotelica di gioco come trastullo

La discriminazione del gioco

Pensate a frasi quali
Stai sempre a giocare
Questo non è un gioco

Cosa è il gioco

- il “gioco di una ruota” [ndr: SPAZIO DI INDETERMINAZIONE] ovvero la possibilità di questa di oscillare lievemente intorno ad un asse
- frasi quali “non stare più al gioco”, “giocarsi la vita”, “scoprire il proprio gioco” espresse in situazioni estremamente serie, indicano che il gioco entra di forza nella realtà di tutti i giorni, in modo assolutamente inconsapevole.

Cosa è il gioco

- **Huyzinga (cfr. Huyzinga “Homo ludens” 1938) fa derivare l'intera organizzazione sociale e buona parte della cultura proprio dai giochi.**

Cosa è il gioco

- Dai giochi derivano le competizioni sportive e l'agonismo, come dallo studio dei **giochi d'azzardo** si è potuta sviluppare la **scienza statistica**
- I **giochi d'interpretazione** riconducono ai **simboli sociali e alle manifestazioni di potere** più eclatanti, dal divismo al sacerdozio.
- Esistono **legami forti fra giochi e culture**, al punto che in taluni casi diventa difficile capire se siano nati prima gli elementi sociali o prima i giochi corrispondenti.

Le regole

- **Tutti i giochi posseggono delle regole.**
- Come ad esempio la regola del “**facciamo finta che**”
- “l’ingresso nel cerchio” come una prima regola valida per ogni gioco

Le regole

- La presenza delle regole che determina la **creazione di una realtà che non è quella di tutti i giorni** e che soprattutto è **fittizia**.
- Le regole infatti determinano lo spazio tempo (ciroscritto) del gioco e le possibilità di azione all'interno di quello spazio tempo (DIFFERENZE DEL MONDO DIGITALE DAL MONDO FISICO).
- [Il discorso si fa complesso e sfocia in riflessioni su regole implicite ed esplicite, sugli hobby, sui "giochi creativi-espressivi", ecc.]

Le regole

- **Violare una regola mette fine al gioco**, proprio perché **distrugge la dimensione separata, rompe lo spazio tempo circoscritto**, creando una pericolosa commistione fra gioco e realtà di tutti i giorni
- Riflessioni sulla figura del baro

Attività volontaria

- Gli uomini giocano quando **non sono sottoposti a forti pressioni ambientali/BIOLOGICHE**
- Il gioco è un'attività volontaria. Giocare per forza cessa di essere un gioco
- **Bateson (G.Bateson) si chiedeva se fosse possibile “prescrivere il gioco”,**

Rischi regolati

- **In ogni gioco c'è una dimensione d'incertezza e di rischio che del gioco costituisce il sale.**
- L'esito di un gioco non scontato è tuttavia un qualcosa che non costituisce un pericolo: RISCHIO REGOLATO, ESPERIENZA CIRCOSCRITTA
- Una delle ragioni per cui **un gioco si “guasta”** è proprio un cambiamento della **percezione delle conseguenze che si subiranno a causa dell'esito** del gioco.

Gioco e valore economico

- **Il gioco non è finalizzato direttamente alla produzione di valore di qualsivoglia natura**, questo valore può essere un prodotto di tipo indiretto.
- Questo continua ad essere vero anche se si adottano definizioni di gioco molto ampie che comprendono attività produttive della vita reale (es. Hobby)

Cosa è il gioco: caratteristiche

Il gioco costituisce un'attività:

- **Libera:** il giocatore deve voler giocare e essere motivato a farlo;
- **Separata:** il gioco avviene in un uno spazio tempo circoscritto;
- **Fittizia:** la realtà del gioco non è quella della vita, esso è un "a parte", che cessa col cessare del gioco;
- **Incerta:** l'esito di un gioco è incerto, ma **le conseguenze di quell'esito sono pagate dal giocatore solo nell'ambito della realtà del gioco** e quindi sebbene in quella realtà esse possano anche essere disastrose, in quella di tutti i giorni sono (apparentemente) ininfluenti.

Nota: "l'apparentemente" non è riferito al caso dei giochi d'azzardo (deviazioni) ma alla dimensione psicologica dell'individuo.

Cosa è il gioco: caratteristiche

- **Improduttiva**: il gioco non è direttamente finalizzato a produrre, ma genera una vasta serie di "prodotti" indiretti, alcuni dei quali d'indubbio valore;
- **Regolata**: ogni gioco è definito da regole, più o meno rigide e precise.

[questo è vero in assoluto per i giochi oggetto del nostro corso, giochi che possono essere resi in prodotto e che sono mediati da elementi, supporti, definiti; non è vero in assoluto (salvo che ad un METALIVELLO) altrimenti perdiamo uno dei capi del "percorso orizzontale" la Paidia]

I significati del gioco

Allora valutare tutti gli aspetti dell'attività ludica significa estendere l'analisi a quelle discipline che si sono occupate tecnicamente del problema:

- filosofia,
- sociologia,
- antropologia,
- etologia,
- etnologia,
- storia,
- psicologia,
- matematica
- ecc.. ecc.

La complessità del gioco

- Il fatto che da **queste scienze derivino differenti interpretazioni del gioco è un indice delle varie forme che assume il fenomeno ludico.**
- Non ha senso porsi l'obiettivo di realizzare una reductio ad unum degli esiti delle varie ricerche condotte da filosofi ed esperti delle varie scienze antropico-sociali, ma di ricavare **l'idea della poliedricità**, della pluralità, della complessità del gioco
- **(quasi) tutti riconoscono al gioco l'imprimatur di attività infruttifera, non interessata né finalistica**, che in questo senso

astrae dal dogmatismo del vivere associato e dalle convenzioni, e che sta soprattutto dalla parte della libertà e dell'imprevedibilità.

Il gioco secondo l'approccio antropologico, sociologico e psicologico

- A Huizinga, autore del primo classico contemporaneo sul gioco, si dà il merito di aver analizzato molte caratteristiche dell'esperienza ludica. Si ritiene che egli abbia compiuto una sorta di rivoluzione copernicana nello studio del gioco; sin dall'introduzione al suo saggio *Homo ludens* (1982), sostiene che nel corso della storia, l'uomo, oltre a essere definito *sapiens* è stato descritto anche come *faber*, cioè come uomo produttore. Secondo l'antropologo olandese, chi considera il gioco come un'attività secondaria se non inutile commette un grave errore di giudizio, poiché ogni attività umana e ogni aspetto della vita può essere ricondotto al gioco: «ogni azione umana appare un mero gioco». Il gioco non viene più inteso come un semplice antagonista del lavoro o un elemento secondario della cultura; ad esso viene attribuito un ruolo fondamentale nello sviluppo della civiltà come primo "operatore culturale". Il gioco diviene una vera e propria forma (noi diremmo fucina -ndr-) di cultura. -
Giacchino LAVANCO -

Prospettiva filosofica, antropologica e sociologica

- Nell'opera Homo ludens (1938), il filosofo e storico olandese **Johan Huizinga sottolinea il valore simbolico-rappresentativo del gioco, che viene a configurarsi come un complesso sistema culturale**, nel quadro di una teoria che si ricollega alle idee di Schiller, Fröbel e Kant.
- **“Il gioco autentico, puro, è una delle basi fondamentali della civiltà”** Johan Huizinga in Homo Ludens

Prospettiva filosofica, antropologica e sociologica

- Diversa è la posizione del Groos per il quale l'attività ludica è sì **manifestazione della cultura, ma nel senso che ne costituisce una degenerazione.**
- In altri termini, **il fenomeno del gioco si determina come critica della cultura dogmatica**, colta, e delle istituzioni, è quindi un **otium che richiama l'altra polarità del negotium.**
- Sia Huizinga che Groos hanno un'altra concezione in comune, oltre quella **che contempera una assimilazione del gioco all'esperienza estetica e culturale**, dal momento che **scorgono nel gioco una categoria contrapposta al lavoro, e in quanto tale portatrice di valori come la gratuità (opposta dialetticamente all'utilità) e l'immaginazione (opposta dialetticamente alla realtà).**

Approccio antropologico e sociologico

- **i sociologi** contemporanei hanno visto nell'atteggiamento ludico un tipo di **attività gratuita, libera e – soprattutto – estetico-espressiva, oltre che un fenomeno capace di far evolvere la collettività nel senso della socializzazione primaria e secondaria.**

Caillois e le regole

- Roger Caillois al contrario pone l'accento sul gioco come sistema di regole:
- *“Ogni gioco è un sistema di regole. Esse definiscono ciò che è o non è gioco, vale a dire il lecito e il vietato. Queste convenzioni sono al tempo stesso arbitrarie, imperative e senza appello”*
- Per Caillois lo studio dei giochi nella storia e nel presente rende possibile risalire all'essenza del gioco

Caillois (1913 – 1978) filosofo e sociologo

- Il metaoperatore gioco viene ad assumere per Caillois diverse accezioni.
- - c'è il gioco come **paidia**, divertita improvvisazione di carattere motorio, debolmente articolata;
- - c'è il gioco come **trastullo**, caratterizzato dall'assunzione di regole non vincolanti nel quale il giocatore svolge azioni legate all'imitazione (es. il ballo), alla finzione (es. recitazione), all'invenzione continua;
- - ci può essere il gioco come **ludus**, strutturato e conforme ad una serie di regole da rispettare, nel quale assistiamo alla dinamica della competizione, e dove assolve un ruolo significativo la realizzazione di una finalità intrinseca al tipo di attività ludica prescelta.

Gioco e educazione

- Un'altra funzione importante dell'attività ludica riguarda la **trasmissione di un sapere naturale e appagante** (ndr apprendimento) da giocatore a giocatore, utile come bagaglio di conoscenze e nozioni.

ATTENZIONE: attribuire funzioni economiche o d'altro tipo al gioco ne farebbe in qualche modo smarrire di vista la sua autentica dimensione ludica.

Caillois

- **Il punto di vista di Caillois rappresenta forse una delle più complete teorie sociologiche del gioco**

La classificazione proposta da Caillois che individua quattro tematiche principali in cui inquadrare i giochi:

- **Agon**: giochi di competizione;
- **Alea**: giochi legati al caso;
- **Mimicry**: giochi d'interpretazione;
- **Ilinx**: giochi di vertigine.

Caillois

Agon

- La natura spesso per meglio difendere una specie ha trasformato in giochi comportamenti aggressivi, che sono comunque utili alla sopravvivenza della specie, ma che rischiano di tramutarsi in distruttivi e disgreganti. La competizione costituisce un elemento forte della realtà della vita, sia a livello sociale e quindi nei comportamenti fra individui, sia a livello individuo-natura. E' quindi del tutto naturale che questa trovi un riflesso nella maggior parte dei giochi.

Alea

- Questa tipologia di giochi è il contrario esatto dell'agon, qui si tratta di abbandonarsi ad un risultato totalmente indipendente dal merito, per consegnarsi ad una forza esterna, che però è, almeno sulla carta del tutto paritaria.
- In fondo, come giustamente sottolinea Caillois, il ruolo del caso è quello di equalizzatore, di livellatore sociale: di fronte al caso tutti sono uguali.

Callois

Mimicry

- Il gioco d'interpretazione (mimicry è una parola greca che significa mimetismo)
- Il teatro [ndr si tratta di spettacolarizzazione del gioco].
- La maschera è un elemento fondamentale dell'evoluzione culturale degli uomini. Il motivo è semplice, l'uomo come animale sociale è sin da bambino orientato all'interpretazione di ruoli diversi, da quello di figlio, a quello di scolaro e poi via via tutti gli altri.

Caillois

Caillois si spinge molto in là nelle sue analisi, identificando **nello sciamanismo una forma di gioco d'interpretazione, in cui lo sciamano interpreta il ruolo d'intermediario con le forze della natura**, con gli avi trapassati e con gli dei, ***arrivando nelle sue conseguenze più estreme non più ad interpretare, ma ad essere, attraverso lo stato di trance, costruendo un rapporto di realtà fittizia, ma creduta vera, con gli altri che osservano la sua trance.***

- Meccanismi simili si insaturano fra gli spettatori di un concerto rock e la rockstar che è sul palco.

Callois

Ilinx

- In questa categoria rientrano tutti i giochi che portano ad uno stato di temporanea perdita di lucidità e coscienza inducendo per l'appunto una vertigine

Ludus e Paidia

- - Due estremi che si contrappongono in ogni gioco.
- - Gli estremi: paidia la turbolenza e ludus la regola.
- Caillois intravede nel rapporto fra questi due elementi presenti nei giochi, dei legami nelle evoluzioni delle società. Infatti nel suo saggio si sostiene che **la Maschera e la Vertigine lasciano il posto all'Agon e all'Alea, nell'evoluzione di una società, proprio perché questi ultime due tipologie di giochi sono caratterizzate da una forma di ludus maggiore, che corrisponde all'evolvere delle regole della società stessa.**

Il gioco nella psicologia dello sviluppo

- Parte in causa nei processi di sviluppo psicologico, il gioco è uno dei protagonisti della crescita e della vita umana. In altri termini, con un'espressione dai risvolti solo apparentemente paradossali, si può con il romantico **Richter** asserire che:

il gioco è un'attività seria, anzi, un fenomeno tremendamente serio.

- Per **Herbert Spencer** l'attività ludica nasce dal bisogno di liberarsi di forze a base biologico-istintuale.
- In altre parole, il gioco è una strategia di simulazione che innesca per poi scaricare energie represses. L'analisi del gioco in Spencer risponde ad una precisa filosofia evoluzionistica.

Dai giochi senso-motori a quelli di interpretazione

- Secondo l'interpretazione di Stanley Hall **il soggetto in età evolutiva replica empiricamente nel fenomeno-gioco il percorso della specie umana.**
- **Le fasi del gioco, infatti, procedono da espressioni non complesse, di carattere sensomotorio, alle più mature, collegate ai processi imitativi e sociali.**

L'ignoto

- **Buytendijk** scorge nell'attività ludica la manifestazione normale dello sviluppo dei soggetti più giovani, radicata nelle pulsioni emozionali di **attrazione e repulsione verso l'ignoto.**

Piaget (1896-1980),

- E' il momento di citare un grande psicologo coerede di entrambe le prospettive che sintetizza le teorie del pre-esercizio e del post-esercizio inscrivendole entro un quadro di riferimento assai più ampio, che rende conto dei contributi provenienti dalla psicanalisi, dalle scienze cognitive, dallo strutturalismo, tutti aspetti fondamentali della cultura novecentesca.
- Si tratta di **Jean Piaget fondatore dell'epistemologia genetica**, cioè quell'indirizzo di psicologia dello sviluppo che si applica alla dimensione logico-cognitiva della mente ed ai processi costitutivi del pensiero umano.

Piaget

Al centro dell'indagine di Piaget sta l'analisi dei cambiamenti evolutivi nel processo di conoscenza. **Tale settore di ricerca, denominato epistemologia genetica, studia lo sviluppo delle strutture cognitive.**

- **Secondo Piaget, la conoscenza è un processo e non uno stato, una relazione fra colui che conosce e ciò che è conosciuto.** L'individuo costruisce la sua conoscenza, nel senso che partecipa attivamente al **processo** del conoscere.

Piaget

Piaget **defini intelligente quel comportamento che è adatto alle richieste dell'ambiente.**

- **L'adattamento avviene attraverso due processi complementari: l'assimilazione e l'accomodamento.**
- **L'assimilazione** è il processo grazie al quale ***ci si adegua alla realtà mantenendo inalterata la struttura cognitiva che si ha a disposizione.***
- **L'accomodamento** consiste nelle modifiche che avvengono nella struttura cognitiva per effetto delle esigenze poste dalla realtà.
- Piaget definisce **l'adattamento come equilibrio fra assimilazione e accomodamento.**

Un cervello di scatole (da completare)

- Immaginate il nostro cervello come composto di un magazzino: uno spazio vuoto in cui via via vengono depositati elementi (tratti dai nostri sensi), all'inizio alla rinfusa e poi via via, con ordine, all'interno di scatole e scatolette tra loro collegate da relazioni, diciamo di parentela.
- Immaginate ora il processo di assimilazione e accomodamento in relazione alle scatole.

Piaget

- La conoscenza che il bambino ha del mondo cambia con lo sviluppo del suo sistema cognitivo, che passa attraverso una serie di stadi.
- Piaget identificò **quattro stadi dello sviluppo mentale** infantile, che scandiscono le differenti fasi di adattamento all'ambiente.
- Per Piaget uno **stadio è un periodo di tempo in cui il pensiero e il comportamento del bambino riflettono un tipo particolare di struttura mentale.**

Piaget

- Il primo è lo stadio “**sensomotorio**”, che va pressappoco dalla nascita ai due anni di vita, durante i quali **prevale un atteggiamento egocentrico** che viene via via stemperandosi. Questo stadio è **orientato al raggiungimento del controllo dell'attività motoria e alla conoscenza delle caratteristiche fisiche dell'ambiente**.
- Nello stadio “**preoperatorio**”, dai due ai sette anni, è **invece predominante lo sviluppo delle capacità verbali**: in questo periodo, il bambino è in grado di dare un nome agli oggetti e di **ragionare in modo intuitivo**.

Piaget

- Nello stadio “**operatorio concreto**”, dai sette agli undici anni, si **sviluppa la capacità di utilizzare concetti astratti come numeri e relazioni tra oggetti**.
- Con il raggiungimento dello **stadio delle “operazioni logico-formali”**, tra i dodici e i quindici anni, **compare la possibilità di elaborare un pensiero sistematico, incentrato sulla formulazione di ipotesi e sulla deduzione di previsioni** e implicazioni non immediatamente legate all'esperienza e alla verifica concreta.

Piaget

- Riallacciando la riflessione di Piaget alla disputa tra teorici del pre-esercizio e del post-esercizio, può essere utile riconoscere al ricercatore elvetico un punto di vista intermedio
- Piaget integra queste prospettive relative al valore di pre-esercizio e di post-esercizio sull'attività ludica, fino ad allora considerate in qualche modo due compartimenti stagni, aggiungendo altre rilevanze concrete del gioco infantile:
- impiego dell'energia in eccedenza per agevolare l'elaborazione dei dati disponibili nell'esperienza del mondo esterno;
- controllo dei momenti di frustrazione presenti nella vita del fanciullo, che deve fare continuamente i conti con una realtà talvolta avversa

Piaget

- per queste motivazioni i più giovani tendono a creare una dimensione fittizia dove trasferire e trasfigurare eventi concreti, di carattere negativo, che nel gioco possono essere previsti e gestiti meglio che nella dimensione reale.
- L'attività ludica investe una dinamica molto importante per l'uomo come la socializzazione, facilitata dall'esercizio di giochi a carattere comunitario, mediante l'assimilazione di un corpus di principi-guida che favoriscono il rispetto delle regole del vivere associato da parte del soggetto in età evolutiva.
- Ma la rilevanza dell'epistemologia genetica è dovuta finalmente al fatto di **riconoscere al gioco una funzione centrale nello sviluppo dell'intelligenza**

Piaget

GIOCHI SENSO MOTORI (egocentrici)

- La fase va dall'età di **12-18 mesi**; è **caratterizzata dal gioco percettivo-motorio**, improntato ad azioni come:

afferrare gli oggetti, collocarli l'uno sopra l'altro o dentro l'altro, cessarli di tenere, scagliarli lontano, etc...

Piaget

- Si tratta di una prima forma di giochi motori, non ancora socialmente orientati, che affermano nuove acquisizioni e che, in quanto tali, potenziano nel bambino l'atteggiamento di sicurezza nella possibilità di apportare piccoli cambiamenti alla realtà esterna; al proposito Piaget parla esplicitamente della **facoltà di produrre eventi**, già presente e rilevante a questa tenerissima età.

Piaget

GIOCHI SIMBOLICI (egocentrici)

- Nella IIa fase, che va **dall'età di 18 mesi ai cinque anni il gioco percettivo-motorio viene integrato dal ben più complesso gioco simbolico**, nel quale gli oggetti assumono un significato che si proietta oltre la loro funzione concreta e consueta, per farsi simboli di altri oggetti assenti dalla scena del gioco.
- In altri termini, gli oggetti vengono presi a fondamento per rievocare eventi passati o immaginari.

Piaget

GIOCHI DI FABULAZIONE E DI RUOLO (simbolico rappresentativi)

- Per il tramite del gioco simbolico il bambino apprende l'uso della facoltà di rappresentarsi situazioni immaginarie, contemporaneamente all'esercizio del linguaggio verbale, che viene a configurarsi talvolta come attività creativa autonoma legata al racconto ed al piacere di narrare e farsi narrare fiabe, che Piaget indica anche con il termine tecnico di fabulazione.

Piaget

- La scoperta della fabulazione è coerente con l'attribuzione di significati metaforici agli oggetti adoperati in vista dell'attività ludica, in quanto ci si trova in presenza di un'analogia elaborazione di carattere simbolico-rappresentativo;
- **la differenza è che nel gioco simbolico con oggetti il bambino può anche agire da solo, individualmente, mentre in qualche modo l'attenzione alla fabulazione presenta un maggiore significato sociale e comunitario.**
- **[facciamo finta che...il gioco di ruolo].**

Piaget

- **Il passaggio dai giochi simbolici individuali ai giochi sociali avviene intorno ai cinque anni [ndr – molto prima]**; questo tipo di giochi richiedono l'acquisizione della disponibilità ad interessarsi delle esigenze altrui e la cooperazione di più giocatori, della stessa età del bambino o anche di adulti.

Piaget

GIOCHI DI REGOLE

- **Verso i sette-otto [ndr: molto prima] anni il bambino acquisisce la facoltà di assumere i punti di vista altrui, di mettersi in qualche modo nei panni degli altri, di svolgere giochi con regole vincolati al rispetto delle stesse**, rispetto di regole che diventa quasi il fondamento di questa tipologia d'attività ludica.

Piaget

- Nella prima adolescenza (undici-dodici anni) [???] il gioco con regole subisce un cambiamento ulteriore, che accompagnerà il “giocatore” per tutta la vita e che includerà la facoltà di immaginare con una certa facilità situazioni di carattere ipotetico, come per es. le varie fasi di un gioco da tavola o le mosse di una partita a scacchi, in modo da riuscire a dedurre le conseguenze che sono le contromosse a disposizione dell'avversario.

L'APPROCCIO PSICOLOGICO: Piaget

- Nel primo anno di vita il bambino probabilmente (???) *non* gioca, ma fa qualcos'altro, dato che deve apprendere a giocare

Quindi

- il gioco è una forma primitiva di comunicazione;
- il gioco è una forma primitiva di espressione;
- il compito principale del gioco è rappresentare una forma paradossale di comunicazione e di espressione;
- sussiste un rapporto ambivalente fra vita e rappresentazione teatrale che genera costantemente conflitti al proprio interno;
- **il gioco è una forma primitiva di simbolizzazione delle motivazioni recondite.**

Vygotskji

- uno dei maggiori fu lo psicologo sovietico Lev Semenovic Vygotskji (Orsa 1896-Mosca 1934).
- fondatore e principale esponente della **psicologia storico-culturale**, una disciplina che intendeva restituire rilevanza e visibilità nella determinazione del percorso evolutivo cui sottostanno i processi cognitivi umani, mediante **lo studio dei rapporti tra il soggetto e la situazione ambientale, l'habitat che lo circonda e in cui vive.**
- la prospettiva vygotkijana scorge nei giochi intellettuali, motori individuali o sociomotori non solo un elemento utile in vista della formazione cognitiva, ma come una forza attiva ed attivamente coinvolta nella evoluzione affettiva ed umana del fanciullo, che nel gioco cerca e trova spazio di manovra per la sua creatività esistenziale

Vygotskji

- **La vita infantile prevede una serie di condizioni limitanti, che devono essere superate onde garantire al fanciullo un sano processo di maturazione.**
- In questo senso, l'attività ludica e il concomitante esercizio dei giochi sia di carattere motorio sociale che semplicemente intellettuale serve a potenziare lo sviluppo di qualità come la fantasia e la creatività, unitamente al rispetto delle regole.
- Ovvero: ludus e paidia

Vygotskji

- Pungente critica di Vygotskji alle teorie globali del gioco che scorgono in esso un tipo di occupazione non finalistica e non produttiva; al contrario lo psicologo russo si battè con tenacia per asserire il grandissimo valore del gioco per lo sviluppo e la formazione della psicologia infantile, come dimostrano le sue vibranti parole tratte da una monografia incentrata sull'attività ludica:
- **...il gioco è una fonte di sviluppo potenziale; nel gioco il bambino è sempre al di sopra del suo abituale comportamento quotidiano; nel gioco egli è in qualche modo di una testa più alto di se stesso.**

Freud

- molteplici le rilevanze della funzione del gioco nella vita emotiva umana, a cominciare dal padre della psicanalisi, **Sigmund Freud**.
- Il pensatore austriaco studia il gioco nella sua correlazione con il mondo pulsionale inconscio, e quindi relativamente alla vita emotiva ed affettiva.

Freud

- Secondo l'interpretazione di Freud i **vari giochi**, compresi quelli a carattere percettivo ^{notorio}, **vanno interpretati alla luce di un simbolismo inconscio.**
- I diversi timori o ansie presenti nella vita emotiva del bambino possono trovare una elaborazione attraverso l'atteggiamento ludico, e ciò comporta una progressiva **attenuazione di possibili sintomi di stati ansiosi** che a lungo andare possono trasformarsi in forme patologiche. Anche l'**aggressività** presente sempre nella vita emotiva infantile può essere analogamente elaborata nell'attività ludica, **così come ogni desiderio o impulso che non potrebbe avere sbocco nella realtà vissuta dal fanciullo.**

Onnipotenza

- Il gioco, insomma, risveglia il nostro desiderio di onnipotenza che di solito deve fare i conti con una quantità di fattori incontrollabili.
Scrivo Gioacchino LAVANCO

L'APPROCCIO SOCIOLOGICO

- **Roger Caillois** (1913-1978) fu uno studioso anomalo soprattutto per le tematiche che scelse di indagare.
- Il suo testo ***I giochi e gli uomini*** è un caposaldo della ludologia, almeno quanto quello di Huizinga. Le proposte del Caillois risultano affinamenti e approfondimenti dell'impostazione avviata dallo storico olandese.

Caillois

Le caratteristiche definitorie si
ampliano a 6, **il gioco è un'attività:**

- **libera:** a cui il giocatore non può essere obbligato senza che il gioco perda subito la sua natura di divertimento attraente e gioioso;
- **separata:** circoscritta entro limiti di tempo e di spazio fissati in anticipo;

Caillois

- **incerta**: il cui svolgimento non può essere determinato né il risultato acquisito preliminarmente, una certa libertà nella necessità d'inventare essendo obbligatoriamente lasciata all'iniziativa del giocatore;
- **improduttiva**: che non crea, cioè, né beni né ricchezza, né alcun altro elemento nuovo; e, salvo uno spostamento di proprietà all'interno della cerchia dei giocatori, tale da riportare a una situazione identica a quella dell'inizio della partita;

Caillois

- **regolata**: sottoposta a convenzioni che sospendono le leggi ordinarie e instaurano momentaneamente una legislazione nuova che è la sola a contare;
- **fittizia**: accompagnata dalla consapevolezza specifica di una diversa realtà o di una totale irrealtà nei confronti della vita normale”.

Caillois

- Subito dopo questa elencazione Caillois tenta una classificazione dei giochi e per superare le numerose difficoltà di quelle esistenti inventa **4 categorie molto generali, una sorta di “principi”** che consentono di cogliere gli elementi comuni fra giochi diversi:
 - **Agon** (competizione), l'aspetto di lotta, scontro, antagonismo –
- **nella vita sociale Caillois menziona anche la concorrenza commerciale, gli esami e i concorsi, e può degenerare in violenza, inganno, brama di potere, ecc.;**

Caillois

- ▣ *Alea* (fortuna), il versante del caso – es. la conta, testa o croce, scommesse, roulette, lotterie ecc., **come pure la speculazione borsistica; può degenerare in superstizioni varie;**
- ▣ *Mimicry* (simulacro), la parte imitativa, simulativa e interpretativa – es. giochi illusionistici, maschere/travestimenti e arti della rappresentazione; **quando è integrata socialmente dà luogo all'etichetta, il cerimoniale, le uniformi e le professioni rappresentative, ma può degenerare in alienazione, sdoppiamento della personalità ecc.;**

Caillois

- Ilinx (vertigine), il senso di smarrimento, perdita di coscienza – es. giostre, altalene, balli, luna-park, acrobazie ecc., può degenerare nell'alcolismo e nell'abuso di droghe.
- **Tuttavia ognuno di essi costituisce un campo, all'interno del quale i singoli giochi si possono disporre lungo un asse ideale tra 2 polarità opposte, la *paidia* e il *ludus* che sono in realtà modi di giocare.**

[SECONDO NOI ARTE, RELIGIONE E EDUCAZIONE SONO PRODOTTI FUNZIONALI O DEGENERAZIONI, NEL SENSO DI NEGOZIO, DEL GIOCO]

- **Malinowski concepisce il gioco ancora in opposizione al lavoro, inizialmente con scopi *formativi*, poi sottolineandone l'aspetto *improduttivo* dal punto di vista strettamente materiale, ma di grande rilevanza per quello *sociale*.**
- **Qui è interessante notare che Malinowski riconosce a eventi pubblici (giochi cerimoniali e manifestazioni analoghe, che coinvolgono tutta una società) il valore di rivelare aspetti fondamentali dell'organizzazione che li esegue.**

L'antropologa italiana **Matilde Callari Galli**

- *“L'attività ludica presenta molti caratteri ed elementi per offrire all'antropologia un campo privilegiato d'analisi. È presente in tutti i gruppi umani anche se la gamma delle sue variazioni è amplissima; è maggiormente presente in alcune età anche se in generale accompagna l'intero arco della vita di un individuo e si differenzia a seconda del sesso, dell'occupazione, della ricchezza; segue i mutamenti della società presentando tuttavia stupefacenti permanenze e grande continuità temporale. Per alcuni aspetti e in determinate circostanze è un'attività che sembra distaccata rispetto a interessi materiali e contingenti, avente uno scopo in sé, delimitato in termini di tempo e di spazio, secondo regole liberamente accettate e assolutamente vincolanti.*

Per parafrasare la celebre definizione di Huizinga:

- *Tutti i giochi sembrano richiedere la comprensione da parte dei partecipanti del fatto che ciò che si fa non è ciò che sembra”.*

L'APPROCCIO STORICO

- Il generale prussiano **Carl P.G. von Clausewitz** (1780 - 1831) è forse il teorico della guerra più noto ai profani in Occidente (soprattutto per il carattere sostanzialmente poco tecnico dell'esposizione), assieme al cinese **Sun-tzu**, che nell'Arte della guerra sostenne indipendentemente (il testo risale al IV° secolo a.C., ma si è diffuso in Occidente solo nel Novecento) una dottrina in parte simile.

Nota: li accomuna, bizzarramente, il fatto di essere stati ripresi dai teorici della guerra di ideologia comunista: Clausewitz dai bolscevichi, Sun-tzu dai maoisti.

L'APPROCCIO STORICO

- Il testo principale di Clausewitz, intitolato semplicemente *Della guerra*, è stato a lungo il caposaldo degli studi di strategia militare. **La maggiore novità rispetto ai trattati precedenti, soprattutto prussiani, è l'assenza di un sistema rigido, predeterminato** (poiché **"la guerra ha una sua grammatica ma non una sua logica"**) **e la considerazione, invece, del peso che hanno sempre avuto i fattori psicologici e accidentali nel successo di un'impresa bellica** (l'analisi è basata su un'ampia casistica storica).
- Ricordando il noto assunto di fondo, cioè che la guerra è "la continuazione della politica con altri mezzi" (che lo portava a dare alla guerra di difesa il primato sia militare sia politico), diventa illuminante il paragone, che si trova già alle prime pagine dell'opera, secondo cui **"la guerra si estrinseca in un gioco di possibilità, probabilità, fortuna e sfortuna, il quale continua in tutti i grandi e piccoli fili della sua intelaiatura e fa sì che, di tutti i rami dell'attività umana, la guerra sia quello che più rassomiglia a una partita con le carte da gioco"**.
- **Tuttavia non è un *gioco* scientifico, ma rimane sempre un atto di violenza.**

Huizinga

- storico olandese (1872-1945). Si occupò particolarmente di storia medievale e rinascimentale; famosa è la sua opera *Autunno del Medioevo* (1919). Altre opere: *Erasmus*, *La crisi della civiltà*, *Homo ludens*.

Huizinga

- L'olandese **Jan Huizinga** (1872 - 1945) è stato il primo ad attribuire al gioco un valore assoluto, pieno, autonomo:

esso difatti

non è uno dei tanti elementi che compongono la cultura umana, ma ne è addirittura l'origine e la ragione più profonda, irriducibile ad altro, anzi da cui derivano poi tutte le altre attività:

- “la civiltà umana sorge e sviluppa nel gioco, come gioco”;
- “la cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata. [...] la cultura, nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco, viene rappresentata in forme e stati d'animo ludici”.

Huizinga

- La forza di Huizinga sta anche nell'aver **definito** il suo oggetto **tramite 4 "caratteristiche formali"**, ognuna delle quali è intrinsecamente concatenata all'altra:
 - **Attività libera** (il gioco è superfluo e non può essere imposto come necessità fisica o dovere morale)
 - **Realtà fittizia** (di cui tuttavia si ha piena coscienza)
 - **Delimitazione spazio-temporale**
 - **Presenza di regole obbligatorie e inconfutabili**, ma alle quali ci si assoggetta volontariamente e liberamente

IL GIOCO E' PRODUTTIVO O IMPRODUTTIVO?

- Da un lato possiamo distinguere le attività ECONOMICHE e quelle LUDICHE => il gioco è **improduttivo** (non produce valore economico immediato).
- Il gioco è **produttivo** in quanto ha una funzione preminente nell'evoluzione dell'uomo: sul piano dell'APPRENDIMENTO e su quello SOCIALE.
- Attraverso le attività ludiche il bambino inizia e l'uomo continua a imparare, esercitarsi e condividere esperienze grazie a sequenze di prova ed errore a **basso costo**.

IL GIOCO E' PRODUTTIVO O IMPRODUTTIVO?

- **GIOCO E SOCIALIZZAZIONE**
- Il gioco consente di riprodurre e di “manipolare” gli stessi meccanismi e procedure generali che servono a imparare a sopravvivere in un contesto non favorevole – o meglio, aiutano a trovare la propria (giusta) collocazione all'interno di una struttura di produzione e di potere.
- In tal modo il gioco permette di sperimentare varie forme di socializzazione (diretta, indiretta) e di relazioni sociali.

VIDEO-GIOCO QUINDI IMPARO

- **COSA VUOL DIRE APPRENDIMENTO?**
- **In psicologia: processo di acquisizione di nuovi comportamenti e di contenuti rappresentativi che porta al conseguimento di più ampie conoscenze e di più stabile equilibrio con l'ambiente. Avviene per acquisizione di nuove forme di risposta o per modificazione di risposte già precedentemente acquisite. Nel processo di apprendimento entrano in gioco numerosi fattori quali l'attenzione, la memoria, il procedimento per prove ed errori, nonché predisposizioni fisiologiche. (fonte Sapere.it)**

VIDEO-GIOCO QUINDI IMPARO

■ IL PC E LE TECNOLOGIE PRECEDENTI

Il medium	La dimensione
■ STAMPA	LEGGERE
■ RADIO	SENTIRE
■ TELEVISIONE	VEDERE
■ PERSONAL COMPUTER	FARE

VIDEO-GIOCO QUINDI IMPARO

■ TECNOLOGIE E PERCEZIONE

- Rispetto ai 5 sensi la tv ha permesso di trasporre a distanza pezzi di realtà sui quali interveniamo con vista e udito.
- Anche se sono in corso dei tentativi di soddisfare tutti e 5 i nostri sensi, quello che conta è la possibilità di intervenire su ciò che percepiamo.
- **Azione e percezione sono infatti inseparabili nella realtà:**

agiamo perché percepiamo e su ciò che percepiamo, e percepiamo in funzione di ciò che abbiamo fatto.

VIDEO-GIOCO QUINDI IMPARO

MODELLI E TECNOLOGIE

- Non si tratta di una esigenza nuova ma di un “vecchio” bisogno, che ha portato in vari campi a creare **modelli** (dinamici o statici) ovvero copie della realtà fatte per “agirci sopra”.
- Questi modelli però sono sempre stati PARZIALI, LIMITATI, COSTOSI: per loro non era ancora arrivata la giusta rivoluzione tecnologica!

VIDEO-GIOCO QUINDI IMPARO

PC, SIMULAZIONI E VIDEOGIOCHI

- L'uomo cerca da sempre di riprodurre la realtà:
 - - sul piano percettivo (con l'arte, la tv, ecc.);
 - - sul piano funzionale, utilizzando **modelli** in scala della realtà (es. mappe, plastici, laboratori).
- Il pc rende finalmente possibile interagire con modelli complessi e realistici: si parla pertanto di **simulazione** e non più di mera **riproduzione**.
- Oggi i più diffusi prodotti di simulazione su pc sono **videogiochi**

VIDEO-GIOCO QUINDI IMPARO

- **L'INNOVAZIONE DEL PC**
- Ogni azione sul pc provoca una risposta (**interattività**):
- Se l'utente non agisce, non accade nulla!
- Il pc risponde alle nostre azioni come il mondo che ci circonda, cioè in modo del tutto simile alla vita reale.

Antinucci

TASSONOMIA VIDEOLUDICA

- Sulla scorta delle indicazioni di Caillois e di Piaget possiamo abbozzare una prima, sintetica tassonomia dei videogiochi (Antinucci):

- **Senso-motori**
- **Interpretativi**
- **Strategici**

NOTA: è possibile considerare due altre dimensioni

- la dimensione agonistica contrapposta a quella aleatoria (anche se la classificazione di Antinucci sembra trascurare l'alea)
- la dimensione della Paidia contrapposta al Ludus

- Cosa impariamo da ognuno di questi tipi ludici?

QUALI FORME DI APPRENDIMENTO ?

Esistono 2 modi fondamentali di apprendimento:

Esperienziale

- - in comune con i nostri antenati animali
- - spontaneo, naturale, meno faticoso
- - massimizza l'efficacia (il massimo a pochi)

QUALI FORME DI APPRENDIMENTO ?

Simbolico-ricostruttivo

- - tipico dell'*homo sapiens* dotato di linguaggio articolato
- - difficile, lento e impegnativo
- - punta sull'efficienza (almeno un minimo a molti)

VANTAGGI E SVANTAGGI DEI MODI DI APPRENDIMENTO

- **Esperienziale:** si parla di autoapprendimento (es. l'automobile, MS-Word) o di un sistema di apprendistato basato essenzialmente su esperimenti e osservazioni individuali o guidate dal maestro.
- Il limite fondamentale di questo metodo è che occorre avere a disposizione sia l'oggetto su cui fare esperienza, sia un maestro esperto che si dedichi individualmente all'apprendista.

APPRENDIMENTO E TECNOLOGIE

- Col metodo esperienziale si hanno pochi individui che imparano bene e molti che non imparano affatto (es. nell'antichità).
- Grazie alla stampa, il primo esempio di "tecnologia a distanza", le conoscenze sono formulate in modo autosufficiente, cioè senza richiedere l'esperienza diretta.
- E' un metodo imperfetto che trasferisce esperienze parziali, ma con cui masse di individui accedono alla conoscenza.
- E' però un metodo di apprendimento faticoso: ricordare e applicare le conoscenze diventa difficile.

PERCHE' LA STAMPA HA MODIFICATO IL SISTEMA DI APPRENDIMENTO

- I libri si sono imposti rapidamente ovunque grazie alla **tecnologia** e all'**economicità** della “stampa a caratteri mobili”.
- Essa ha permesso di diffondere illimitatamente qualunque conoscenza per mezzo di un testo **scritto**.

DIFFUSIONE: IL FATTORE CHIAVE

- Come in tutte le grandi innovazioni la DIFFUSIONE risulta l'elemento chiave.
- La **stampa** non è dunque una mera evoluzione della tecnologia "scrittura", ma di una GRANDE DISCONTINUITÀ' rappresentata dall'**abbassamento del tempo e del costo della riproduzione**.

QUALCOSA STA CAMBIANDO NELL'APPRENDIMENTO

- *“SE UNA TECNOLOGIA HA MODIFICATO IN PASSATO GLI SCHEMI DI APPRENDIMENTO, UNA NUOVA TECNOLOGIA PUO' MODIFICARLI DI NUOVO”*
- Il COMPUTER e la RETE possono modificare l'apprendimento così come ha già fatto la stampa in passato.

Per approfondire

Computer per mio figlio
Francesco Antinucci

FORMAZIONE, ADDESTRAMENTO E SIMULAZIONI

- Le simulazioni si limitano a ciò che si conosce e di cui si può misurare il rapporto tra input e output.
- L'uomo può studiare agevolmente (lo fa da sempre) gli oggetti e l'ambiente fisico che lo circondano.

LE SIMULAZIONI E L'UOMO

- lo studio si complica quando l'oggetto dell'ANALISI e della SIMULAZIONE è l'**uomo** stesso, specialmente come società di individui in relazione tra loro in un contesto ambientale specifico (es. i Protoetruschi).

La gaming simulation

**Simulazione degli effetti di decisioni
prese attraverso l'assunzione di ruoli
sottoposti a regole.**

LA SFIDA DELLA GAMING SIMULATION

La **gaming simulation** si rivela particolarmente adatta quando sono presenti:

- **l'interazione di molte variabili;**
- **un contesto decisionale in cui le azioni dei vari agenti possono essere strane o irrazionali.**

GAMING SIMULATION O TEORIA DEI GIOCHI?

- La differenza sostanziale tra la gaming simulation e la teoria dei giochi sta nel fatto che **i giochi non si basano su ipotesi di comportamento di tipo razionale.**
- La teoria dei giochi si basa sull'ipotesi che l'uomo sia un animale razionale, la **gaming simulation invece parte dall'assunto che l'uomo sia un "essere grammaticale"** (cioè i cui comportamenti sono spesso determinati da norme convenzionali).

DEFINIZIONE DI GAMING SIMULATION

- La **gaming simulation** non è altro che un metodo, ovvero **una forma specifica del gioco**, utile per particolari obiettivi, diversi da quelli per i quali sono appropriati i giochi di ruolo, i giochi senso-motori, le simulazioni.
- Ecco come la definisce Arnaldo Cecchini: **“Simulazione degli effetti di decisioni (*simulation*), prese attraverso l’assunzione di ruoli (*role*) sottoposti a regole (*game*)”**.

IL GIOCO E L'EVOLUZIONE

LE ABILITA' E IL GIOCO

- Accrescere le nostre **abilità** è un fatto importante al quale siamo portati **spontaneamente**, così come l'uomo primitivo era spinto naturalmente ad allenarsi con la lancia per cacciare (se avesse mancato la preda, sarebbe morto di fame).

UNA INTERPRETAZIONE ILLUMINANTE

- ***“gran parte dell’attività di un videogioco consiste nell’imparare: dalle abilità e le coordinazioni più complesse dei giochi senso-motori fino ai più sofisticati procedimenti di deduzione logica, calcolo e previsione dei giochi di strategia”*** (da F. Antinucci, *Computer per un figlio*, 1999)

APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE

- Più in generale, possiamo dire che il gioco è il **mezzo** messi a disposizione dalla natura **per raggiungere**, in modo aperto e disponibile, il **puro apprendimento esperienziale**.
- Infatti le costrizioni proprie della **sfera economica** della vita riducono la gamma di possibili esperienze.

CONCLUSIONE SECONDO

Trabona

DOVE TROVARE LA FUNZIONE (GENERALE E SUPERIORE) DEL GIOCO:

- **ESSO LIBERA DALLA CONDIZIONE ANIMALE, CHE LEGA SEMPRE AD OGGETTI REALI, E CREA COMPORTAMENTI GRATUITI.**
- **L'UOMO HA INFATTI LA CAPACITA' DI COMPIERE GESTI A VUOTO OVVERO IL PRESUPPOSTO DELL'IMMAGINAZIONE E DELLA RAPPRESENTAZIONE CHE SONO LA CARATTERISTICA PRIMA DEL PENSIERO UMANO**
- **NEL "FAR FINTA CHE" L'IO SI PONE AL CENTRO DEL MONDO DIRIGE LA RAPPRESENTAZIONE GIOCANDO CON OGGETTI CHE NON GLI SONO PIU' DI OSTACOLO**

Rosolino Trabona

- Sono dette **attività intermedie** quelle che pur avendo fine in se stesse **favoriscono l'inserzione dell'uomo nell'ambiente fisico e sociale**.
- E' senza dubbio dal gioco che nascono le attività intermedie come la scienza, lo sport la religione, l'arte.

A cavallo tra play e game

- Dalla Ludologia al Game Design
- Che differenza c'è tra gioco e giocattolo?
Ipotesi: i giochi forniscono una risposta
(risultato) i giocattoli no.

Analizzeremo in seguito il rapporto tra
giocattolo e modello e quello tra gioco e
simulazione

PARTE TERZA

PROBLEMI DI TASSONOMIA

- “gioco” è un concetto difficilissimo da definire, inquadrare, costringere entro schemi rigidi.

Problemi di tassonomia

- È estremamente significativo a livello teorico il fatto che a constatazioni analoghe sia giunto anche un noto filosofo subito dopo la Seconda guerra mondiale.
- L'obiettivo della lunga e tormentata riflessione di Ludwig Wittgenstein fu quello di comprendere e, possibilmente, risolvere i maggiori problemi della tradizione filosofica, di cui egli individuava l'origine soprattutto nell'uso del linguaggio.

Problemi di tassonomia

- Tuttavia un problema di meta-livello era costituito dalla difficoltà di definire il termine stesso di “linguaggio”, per cui Wittgenstein ricorre a una metafora poi divenuta molto famosa, quella di “gioco linguistico”.

Vediamo come l'adopera nella sua trattazione...

Wittgenstein

Wittgenstein anticipa le possibili obiezioni al suo ragionamento mettendole in bocca a un interlocutore fittizio:

- ««Te la fai facile! Parli di ogni sorta di giochi linguistici, ma non hai ancora detto che cosa sia l'essenziale del gioco linguistico, e quindi del linguaggio; che cosa sia comune a tutti questi processi [...]. E questo è vero. Invece di mostrare quello che è comune a tutto ciò che chiamiamo linguaggio, io dico che questi fenomeni non hanno affatto in comune qualcosa, in base al quale impieghiamo per tutti la stessa parola, - ma che sono *imparentati* l'uno con l'altro in molti modi differenti. [...] (segue)

App. da AA.VV. bozza per dispense corso di
Game Design - Prof. F. Lustrano

Wittgenstein

Considera, ad esempio, i processi che chiamiamo 'giochi'. Intendo giochi da scacchiera, giochi di carte, giochi di palla, gare sportive e via discorrendo. Che cosa è comune a tutti questi giochi? – Non dire: «Deve esserci qualcosa di comune a tutti, altrimenti non si chiamerebbero 'giochi'» - ma *guarda* se ci sia qualcosa di comune a tutti. – Infatti, se li osservi, non vedrai certamente qualcosa che sia comune a *tutti*, ma vedrai somiglianze, parentele, e anzi ne vedrai tutta una serie. Come ho detto: non pensare, ma osserva! Osserva, ad esempio, i giochi di scacchiera, con le loro molteplici affinità. (segue)

Wittgenstein

Ora passa ai giochi di carte: qui trovi molte corrispondenze con quelli della prima classe, ma molti tratti comuni sono scomparsi, altri ne sono subentrati. Se ora passiamo ai giochi di palla, qualcosa di comune si è conservato, ma molto è andato perduto. Sono tutti '*divertenti*'? Confronta il gioco degli scacchi con quello del tris. Oppure c'è dappertutto un vincere e un perdere, o una competizione fra i giocatori? Pensa allora ai solitari. Nei giochi con la palla c'è vincere e perdere; ma quando un bambino lancia la palla contro un muro e la riacchiappa, questa caratteristica è sparita. (segue)

Wittgenstein

Considera quale parte abbiano abilità e fortuna. E quanto sia differente l'abilità negli scacchi da quella nel tennis. Pensa ora ai girotondi: qui c'è l'elemento del divertimento, ma quanti degli altri tratti caratteristici sono scomparsi! E così possiamo passare in rassegna molti altri gruppi di giochi. Veder somiglianze emergere e sparire. È il risultato di questo esame suona: Vediamo una rete complicata di somiglianze che si sovrappongono e si incrociano a vicenda. Somiglianze in grande e in piccolo. Non posso caratterizzare queste somiglianze meglio che con l'espressione 'somiglianze di famiglia'; (segue)

Wittgenstein

infatti le varie somiglianze che sussistono tra i membri di una famiglia si sovrappongono e s'incrociano nello stesso modo: corporatura, tratti del volto, colore degli occhi, modo di camminare, temperamento, ecc. ecc. – E dirò: i 'giochi' formano una famiglia. E allo stesso modo formano una famiglia, ad esempio, i vari tipi di numeri. [...] *posso* imporre rigidi confini al concetto di 'numero', posso cioè usare la parola 'numero' per designare un concetto rigidamente delimitato; ma posso anche usarla in modo che l'estensione del concetto *non* sia racchiusa da alcun confine. (segue)

Wittgenstein

E proprio così usiamo la parola 'gioco'. Che cosa è ancora un gioco e che cosa non lo è più? Puoi indicare i confini? No. Puoi *tracciarne* qualcuno, perché non ce ne sono di già tracciati. [...] «Ma se il concetto di 'gioco' è così privo di limiti, tu non sai, propriamente, che cosa intendi per 'gioco'». [...] Si può dire che il concetto di 'gioco' è un concetto dai contorni sfumati”.

- Riferimenti: testo più importante di L. Wittgenstein: *Ricerche filosofiche* (Einaudi, Torino, 1967 [ediz. orig. 1953]; la citazione è dai §§ 65-71 della Parte prima

Tassonomia dei giochi: un problema aperto

Wittgenstein ci fa intuire come l'irriducibilità del "gioco" a griglie definitive porterebbe a varie considerazioni interessanti ...

che tuttavia lasciamo trarre liberamente a ciascuno degli interessati, soprattutto perché nessuna di esse, di nuovo, può rivendicare a sua volta il diritto di essere quella "assoluta".

Tassonomie famose

- Sulla scorta delle indicazioni di Caillois e di Piaget possiamo abbozzare una prima, sintetica tassonomia dei videogiochi (**Antinucci**):
- Senso-motori
- Interpretativi
- Strategici

NOTA: è possibile considerare due altre dimensioni

- la **dimensione agonistica contrapposta a quella aleatoria** (anche se la classificazione di Antinucci sembra trascurare l'alea)
- la **dimensione della Paidia contrapposta al Ludus**

Tassonomie classiche

Altre tassonomie del gioco collegate a:

- **OBIETTIVI** (intrattenimento, infotainment, premiazioni...)
- **dell'originalità (RICONOSCIBILITA')** del contenuto in genere e in particolare della meccanica di gioco e dell'ambientazione.
- **del target**

L'obiettivo del gioco permette di definire categorie quali:

- **Puro intrattenimento; Concorsi a premi; Infotainment; Edutainment; Gambling; Gaming simulation...**

Tassonomie classiche

La meccanica di gioco, che impone un differente tipo di interazione, permette di distinguere inoltre tra:

- **giochi a turni**
- **a turni simultanei**
- **giochi dinamici completamente simultanei**

Tassonomie classiche

TRADIZIONALI (giochi il cui supporto originario non è informatico)

- Giochi di scacchiera (ortodossi, eterodossi, esotici, inediti, ecc.)
- Giochi di carte (classici e inediti)
- Giochi di carte collezionabili
- Giochi di strategia (simulazioni storiche, sportive, militari, fantastiche, ecc.)
- Giochi di ambiente e giochi di percorso
- Family game
- Giochi enigmistici, matematici, logici.
- Test
- Altri giochi (giochi carta e matita, giochi di strategia numerica, giochi di induzione, ecc.)

DI ALEA

- Giochi di casinò
- Giochi di lotteria
- Scommesse

Tassonomie classiche

DI MASCHERA

- Giochi di ruolo
- Giochi di comitato
- Giochi teatrali

VIDEOGAMES (tipi ludici nati con i primi pc quale adattamento di tipi preesistenti)

- Arcade
- Logic game
- Simulazioni
- Strategy
- Adventure
- Spelunking (rientrano in questa categoria giochi quali Doom e Quake)
- MUD (primo tipo ludico nato con la rete Internet; inizialmente giocato solo in modalità testuale via Telnet)

UNA PROPOSTA DI RIEPILOGO

- I nuovi device digitali consentono di sviluppare giochi e, più in generale, soluzioni ludiformi, che appartengono a categorie ludiche tra loro molto distanti e che tipicamente hanno avuto origine in contesti e su supporti assolutamente differenti.
- Si era infatti abituati, fino a pochi anni fa, a pensare, ad esempio, agli schacchi come un gioco da fare su di un tavoliere, all'enigmistica come ad una classe tipicamente adatta al supporto cartaceo, ai videogiochi come ad una categoria a sé caratterizzata dall'interazione mediata da un computer; o ancora, ai giochi di ruolo come una forma di intrattenimento sociale da svolgere in presenza e ai giochi family o board come a giochi da praticare in casa con gli amici, al pub o in ludoteca, ecc.

UNA PROPOSTA DI RIEPILOGO

- SPAZIO, SUPPORTO E TEMPO SONO LENTI INGANNEVOLI
- Oggi le cose non stanno più così. PC, palmari, telefoni di nuova generazione, set top box consentono la fruizione solitaria o sociale di generi ludici che fino a ieri erano confinati in ambienti e supporti circoscritti. Inoltre il pubblico di tali terminali è enormemente più vasto di quello costituito dai soli fruitori di videogames per pc e console e quindi tali utenti richiedono forme di intrattenimento differenti e sostanzialmente adatte a gusti, classi sociali ed età molto differenziate.
- Ciò nonostante tutte queste forme di intrattenimento, antiche, nuove o inedite, vengono comunque veicolate per mezzo di uno strumento con caratteristiche del tutto simili ad un personal computer e l'interazione tra utente/i e gioco avviene in modo analogo a quella prevista nei videogiochi, ovvero tramite un video e una serie di "accessori di controllo" che vanno dal touch screen alla tastiera.

UNA PROPOSTA DI RIEPILOGO

LA TASSONOMIA DIGITALE

- La classificazione proposta parte proprio da quella tipicamente impiegata nei videogiochi, per poi estendersi a forme di gioco che di solito non rientrano nel panorama videoludico.
- Non esiste una sola tassonomia possibile dell'universo ludico, in quanto ogni classificazione abitualmente si basa su criteri non omogenei. Infatti l'elemento discriminante è in alcuni casi il supporto (giochi di carte o tavolo) in altri le facoltà chiamate in causa (abilità o strategia) e in altri ancora il target (giochi family, per bambini), ecc.
- Questo approccio può generare dei paradossi (gli scacchi, come vedremo, finiranno necessariamente tra i giochi di strategia), paradossi che un esperto di giochi potrà in ogni caso superare apprezzando il tentativo di semplificazione e razionalizzazione di uno scenario che altrimenti sarebbe molto complesso da rappresentare.

GIOCHI COME SIMULAZIONI E GIOCHI DI SIMULAZIONE

INTRODUZIONE DI UNA DIFFERENZA SOSTANZIALE

Breve storia dei giochi

Sul retro di molti tavolieri di Senet, fra i quali quello di Tutankhamon, è spesso presente un altro gioco, conosciuto con il nome di "Gioco delle Venti Case", dal numero di caselle che ne costituiscono la base. Il vero nome del gioco non ci è noto, e in passato sono state formulate diverse ipotesi, una di queste è "Tau" (che significa "ladro"), una possibile evoluzione del [Gioco Reale di Ur](#).

Il gioco doveva essere per due giocatori che facevano entrare le loro pedine dai due "corridoi" esterni per poi percorrere il lungo percorso centrale, composto da 12 caselle, lungo il quale era possibile "mangiare" le pedine avversarie costringendole a ripartire da capo. Le caselle speciali avevano probabilmente il ruolo di "rifugi" che proteggevano dalla cattura. Naturalmente non sappiamo se la cattura avvenisse per "affiancamento" (ovvero intrappolando la pedina avversaria fra due proprie), per "salto" (superando la pedina avversaria, magari di una sola casella) o per "raggiungimento" (terminando il movimento esattamente sulla casella occupata dall'avversario).



Storia dei giochi: **BREVE STORIA DEL
WARGAME**

**Il gioco del wargame iniziò intorno al 3000
avanti Cristo, in Cina, con un uomo
chiamato Sun Tzu.**

- **Un generale filosofo che creò il primo
wargame conosciuto. Il gioco era
chiamato Wei Hai e, sebbene possediamo
pochi dettagli sul gioco e su come
funzionava, sappiamo che era un gioco
orientato alla cattura di territori.**

Storia dei giochi: **BREVE STORIA DEL
WARGAME**

- Nel 1780 fu un certo Hetswig, un educatore dei giovani ufficiali alla corte del duca di Brunswick, ad avere l'idea di trasferire su un tavoliere le condizioni di un campo di battaglia, utilizzando dei quadrati di diverso colore per rappresentare i differenti tipi di terreno.
- Diciotto anni dopo Georg Venturini, studioso di problemi strategici, propose di eliminare la scacchiera e di introdurre una riproduzione del terreno più vicina alla realtà, utilizzando carte geografiche
- La svolta verso il gioco del wargame moderno si ebbe nel 1811, in Prussia. In quell'anno, il Barone Von Reisswitz, un consigliere civile di guerra alla corte Prussiana a Breslau, inventò un gioco chiamato Kriegsspiel (il War Game).

Storia dei giochi: **BREVE STORIA DEL
WARGAME**

- Il Barone Von Reisswitz spiegò il gioco ai principi Wilhelm e Friedrich, che rimasero molto impressionati, al punto che esso fu adottato dai militari Prussiani per impratichirsi al comando sul campo di battaglia.
- Il gioco veniva effettuato su una tavola ricoperta di sabbia ed utilizzava pezzi di legno per rappresentare i differenti tipi di unità. Le regole si estendevano al movimento ed agli effetti del terreno.
- I combattimenti venivano risolti utilizzando una tabella di rapporti di forza.

Storia dei giochi: **BREVE STORIA DEL
WARGAME**

- Il tenente George Heinrich, della Prussian Guard Artillery ed Rudolph Johann Von Reisswitz, il figlio del Barone Reisswitz, modificarono il gioco del padre e vi apportarono diverse migliorie.
- Rimpiazzarono la sabbia sulla tavola con quadrati colorati per indicare differenti tipi di terreno.
- Includono battaglioni di fanteria e fucilieri, squadroni di cavalleria e dragoni e, proprio dalla sua personale esperienza militare, alle regole furono integrate le artiglierie e le batterie di cannoni.

Il Kriegsspiel fu giocato dagli ufficiali militari prussiani per prepararsi alle battaglie, dando ragione al Principe Wilhelm, come aiuto nelle vittorie prussiane del 1870.

Storia dei giochi: **BREVE STORIA DEL
WARGAME**

- Ben presto trovò la strada per l'Italia, la Russia, il Giappone e, nel 1867, degli Stati Uniti.
- Nel 1876 fu creata una variante del gioco originale chiamato Free Kriegsspiel. Una delle maggiori differenze del nuovo gioco fu l'introduzione di un **arbitro** per dirimere chiarimenti del regolamento
- I Giapponesi (nel 20° secolo) riconobbero l'aiuto che diede loro il gioco nella vittoria contro i Russi nel 1905.

Storia dei giochi: **BREVE STORIA DEL
WARGAME**

- Il gioco su mappa però non sempre dà gli stessi risultati dell'attuale modo di fare le guerra.
- I giapponesi ne fecero un buon uso, ma non sempre utilizzarono le esperienze positive che impararono dal gioco applicandole nella realtà.
- Questo errore fu pagato a caro prezzo dalla Marina giapponese nella battaglia delle Midway. Il risultato del Kriegsspiel diede la perdita di due corazzate, ma essi vollero andare avanti ad ogni costo e nella battaglia reale ne persero quattro e non furono mai più in grado di riprendersi da questa sconfitta.
- L'innovazione più importante fu l'introduzione del **dado**. I risultati non erano generati soltanto da una logica basata sulla geometria delle forze in campo.

Storia dei giochi: **BREVE STORIA DEL
WARGAME**

- Il *wargame* intenzionalmente ludico ha invece degli antenati molto più pacifici. Si tratta di Herbert G. Wells e Jerome K. Jerome. Il celebre autore di *La guerra dei mondi* e *La macchina del tempo* si diletta a giocare con i soldatini di stagno sul pavimento di casa, in compagnia dell'altrettanto famoso autore di *Tre uomini in barca*.
- Wells scrisse un sistema di regole molto semplice e lo pubblicò in un libriccino del 1913 con il titolo di *Little Wars*, conquistando così la fama, oltre che di fondatore della fantascienza moderna, anche di ideatore dei 'giochi di guerra'.

Storia dei giochi: dal WARGAME al BOARDGAME

- Dal *wargame* tridimensionale e dalle sue difficoltà non indifferenti di 'rappresentazione' si sviluppò il *wargame* da tavolo che alcuni chiamano *boardgame*.
- Nel 1953 fu Charles Roberts, un americano di vent'anni, ad ideare *Tactics*, il primo *boardgame*.
- L'idea di Roberts fu quella di sostituire i soldatini con delle pedine o marcatori cartone (*counters*), dalle dimensioni di poco più di 1 cm x 1 cm. La mappa di gioco era divisa in quadrati.
- Nel 1958 Roberts pubblicò *Gettysburg*, il primo gioco da tavolo di simulazione bellica basato su un evento storico. Il successo fu tale che Roberts fondò a Baltimora la Avalon Hill.
- Nel 1961 con *Chancellorsville*, un'altra battaglia della guerra di Secessione, venne introdotta la mappa ad esagoni

Storia dei giochi: **dal WARGAME ai BOARDGAME**

- Il *boardgame* però ha avuto anche il merito di ampliare la gamma delle simulazioni anche ad **altri argomenti** meno 'guerreschi', come le simulazioni economiche e sportive, in cui si prefigurano ruoli come il manager, il pilota di Formula 1, ecc.
- Alcuni di essi possono essere concepiti come 'giochi di ruolo del comandante militare' ??? [quali possibili risposte? Dove è la linea di demarcazione?]

QUINDI: I BOARDGAME (definiamoli meglio) NASCONO DAI WARGAME (e i loro antenati più "semplici" da cosa nascono?)

NOTA: Il libretto di Wells è stato tradotto dall'editore palermitano Sellerio nel 1990 col titolo *Piccole guerre*.

Storia dei giochi: **il LOTTO**

STORIA DEL LOTTO

- Il lotto, così come lo conosciamo oggi, non è altro che una particolare varietà di tantissimi giochi esercitati presso popoli antichi quali greci, egizi, babilonesi e romani.
- Nel 1576 nasce il gioco del lotto, per grosse linee analogo all'attuale.
- E' **Genova**, e non Napoli come tutti erroneamente credono, il luogo di nascita del lotto.

Storia dei giochi: **il LOTTO**

- E' qui che **tra centoventi nobili genovesi**, che si distinguono per capacità ed esperienza, **venivano estratti, due volte l'anno, cinque nominativi** che subentravano ad altrettanti membri del Senato e del Consiglio dei Procuratori per i quali era scaduto il mandato elettorale.
- il sorteggio, per le importanti conseguenze che implicava, era seguito con il massimo interesse da tutto il popolo, da qui la nascita spontanea di scommesse su nomi che sarebbero stati estratti.
- Dopo un primo timido quanto inutile tentativo di proibire scommesse di tal genere da parte del Governo della Repubblica di Genova, ritenendole, in un certo senso, offensive per i candidati stessi, seguì l'istituzione di un vero e proprio banco del lotto, gestito dai privati.

Storia dei giochi: **il LOTTO**

- I cittadini potevano così prevedere, puntando somme di denaro, i nomi dei nobili che sarebbero stati estratti successivamente e dai quali sarebbe dipeso il futuro della Repubblica stessa.
- Da qui il gioco del lotto si diffuse un pò in tutti gli altri numerosi stati italiani (Piemonte, Stato Pontificio, Veneto, Regno delle due Sicilie.....) con caratteristiche leggermente diverse.
- Soltanto nel 1871, ad unificazione avvenuta, furono scelte otto città italiane (Bari, Firenze, Milano, Palermo, Roma, Torino e Venezia) denominate comunemente ruote o compartimenti, a cui si aggiunsero, nel 1939, Cagliari e Genova. La città in cui era nato il gioco del lotto, è stata scelta per ultima!

□ Tratto da : "Salvatore Di Guida - GIOCARE AL LOTTO - Editrice Giroal s.r.l. - 1992"

Storia dei giochi: **il GIOCO di RUOLO**

Cos'è un gioco di ruolo?

- Lo scopo di un gioco di ruolo è quello di raccontare una storia tutti insieme e il divertimento maggiore consiste nell'interpretare i ruoli dei personaggi che prendono parte alla storia.
- Ogni giocatore deve interpretare un personaggio detto in genere Personaggio Giocante (PG).
- Esiste un conduttore di gioco (MASTER).
- Questo giocatore particolare, detto master o narratore, conosce il canovaccio della storia da rappresentare (o meglio delle possibili storie) e il mondo in cui esse si svolgono, quindi può descriverli agli altri giocatori che interpretano i personaggi giocanti.
- A tutti gli effetti si realizza un sogno collettivo in cui il master è l'unico riferimento per i giocatori.

Storia dei giochi: **il GIOCO di RUOLO**

- Il master è anche arbitro, al di sopra delle parti, e unico depositario delle regole.
- Mentre il narratore (il master) illustra l'ambiente e gli avvenimenti, gli altri giocatori vivono e creano l'avventura, descrivendo le azioni che il loro personaggio compie.
- Il master deve poi interpretare i personaggi non giocanti (PNG) che i giocatori incontrano durante le loro avventure (nemici, aiutanti, ecc. ecc.).
- Si è soliti dire che in un gioco di ruolo non ci sono ne vincitori ne vinti. E' vero ???
- Si gioca a fingere: "facciamo finta di essere..."

Storia dei giochi: **il GIOCO di RUOLO**

STORIA DEL GDR

- Il GdR non è nato nelle Università o dagli psicodrammi, è nato nel mondo dei giocatori di *wargames* tridimensionali con miniature.
- Tra il 1968 e il 1970, nel Minnesota, a Indianapolis, un arbitro di un *wargame* che rappresentava uno scontro tra Romani e Britanni, ad un certo punto introdusse qualche elemento che fuoriusciva da quelle che erano le regole realistiche con le quali si giocava

LA CARATTERIZZAZIONE DEL RUOLO

- introdusse il personaggio di un druido, un druido che poteva fare magie; l'arbitro si chiamava **Dave Arneson**, ed è il co-autore di "D&D".

Storia dei giochi: **il GIOCO di RUOLO**

- Il druido, con le poche regole che gli aveva dato Dave Arneson, fece per prima cosa una specie di "palla di fuoco" su un elefante,
- ne ha fatto "barbecue", come disse lo stesso Dave Arneson.
- Quella è stata la prima apparizione di un personaggio che era personaggio da GdR, non solo una miniatura
- chi giocava con il druido ha fatto (interpretato) il druido vero e proprio, ha mosso le mani in maniera precisa e ha creato la "palla di fuoco".

Storia dei giochi: **il GIOCO di RUOLO**

- Contemporaneamente, l'altro autore del GdR, **Gary Gygax**, aveva sviluppato "Chainmail", un regolamento per la simulazione di battaglie medievali, nel quale, era possibile giocare con draghi e altri elementi fantasy, e con un sistema di gioco per miniature, per simulare il combattimento uomo contro uomo,
- Queste due strade si sono incontrate: Dave Arneson, che aveva avuto questa idea di giocare con elementi fantasy, e Gary Gygax, che aveva pubblicato "Chainmail", hanno cominciato a comunicare tra loro.

Storia dei giochi: **il GIOCO di RUOLO**

L'EVOLUZIONE

- L'incontro ha sviluppato un passo ulteriore: il meccanismo di **avanzamento dell'esperienza**, cioè i personaggi possono imparare...
- A poco a poco, su questi elementi, è nato il regolamento di "D&D".
- Il meccanismo fondamentale di "D&D" all'inizio, era l'esplorazione di un sotterraneo, non dell'esterno, perché la situazione poteva essere più facilmente tenuta sotto controllo.
- Tutto è molto determinato.
- I sotterranei presentavano delle cose abbastanza incongrue l'una con l'altra
- I giocatori interpretavano i loro personaggi in uno schema preciso, con classi di appartenenza molto ben determinate:
c'era il ladro, il guerriero, il mago, ognuno aveva un compito preciso, i ruoli non si sovrapponevano gli uni con gli altri, ciascuno sapeva bene quello che doveva fare...

Storia dei giochi: **il GIOCO di RUOLO**

ma VENIVANO INSERITI ELEMENTI DI PERSONALITA'?

Sì e No

- la personalità del giocatore era la maschera che si portava appresso,
- quindi la funzione di ogni personaggio era determinata dal ruolo che assumeva: questo era il gioco di ruolo.
- "D&D" è nato così, poi si è usciti all'esterno, il gioco è stato arricchito, però è rimasto sostanzialmente lo stesso, un ottimo gioco per cominciare
- Questo tipo di giochi finisce inevitabilmente per portare i giocatori a fare

EUMATE

Storia dei giochi: **il GIOCO di RUOLO**

"Entra, Uccidi il Mostro, Arraffa il Tesoro, Esci"
(con un acrostico, EUMATE)

- **Altri modelli di gioco?**

Storia dei giochi: **il GIOCO di RUOLO**

- Le **PRIME** esigenze sono state sostanzialmente due e sono state divergenti, hanno portato a due strade diverse.
- Una è stata la semplificazione, una è stata la complicazione.
- Per molto tempo non c'è stato altro
- La ricerca di una maggiore attenzione verso gli elementi narrativi è comparsa più tardi.
- La prima esigenza che è emersa è stata di **fare delle regole più semplici, scritte meglio**, in maniera tale che i giocatori, e soprattutto i Master, non si dovessero spaccare al testa su 10.000 tabelle: per costruire il personaggio, gestire le scene... e dall'altra parte,
- **di andare verso un gioco più simulativo**, che cercasse di riprodurre in maniera più fedele possibile la realtà.

Storia dei giochi: **il GIOCO di RUOLO**

- Del resto questo gioco è nato nel mondo del *wargame*
- La semplificazione ha portato con sé una maggiore attenzione per il personaggio, e quindi la libertà del giocatore nel costruire il personaggio stesso
- perciò non più, come in "D&D", una serie di classi precostituite ma una diversificazione di ruoli e abilità anche in una stessa categoria di personaggi.

Storia dei giochi: **il GIOCO di RUOLO**

- Un gioco che offre molte possibilità di costruzione del personaggio è "**Runequest**"
- si tratta del primo GdR che utilizza i **dadi percentuali** e quindi utilizza una scheda del personaggio che contiene in sé quasi tutte le regole con cui si deve giocare.
- Il personaggio viene costruito non in base al fatto che sia un guerriero, un ladro ecc., ma in base a delle abilità, a delle professionalità, a delle competenze, che vengono scelte da una lista piuttosto lunga
- "Runequest", ha scelto la strada della semplificazione e ha introdotto e fatto crescere nel GdR l'elemento della narrazione, perché là **dove si costruisce il personaggio comincia a svilupparsi di più l'interpretazione e la narrazione.**

Storia dei giochi: **il GIOCO di RUOLO**

- Un terzo salto di qualità è avvenuto nel 1982, con "James Bond - 007" scegliere un personaggio come James Bond, significava prendere come riferimento una vera e propria storia, una vera e propria narrazione, un riferimento cinematografico, quindi una ragione in più per essere un **gioco di personaggi più che di regole...**
- **I GIOCHI DI RUOLO MODERNI: INTERPRETATIVI E NARRATIVI**
- La "Whitewolf", che ha scelto di inserirsi in maniera forte e professionale nel campo del GdR basato sull'accentuazione della drammatizzazione, con giochi come "Vampiri - La Masquerade", "Werewolf - The Apocalypse", "Mage" e ancora prima con "Ars Magica", che pur avendo un sistema diverso, già andava in questa direzione.

Storia dei giochi: **il GIOCO di RUOLO**

- Il regolamento di questi giochi è molto povero, e sono stati incrementati gli aspetti di costruzione del personaggio; su questa strada il salto di qualità definitivo è stato compiuto dal gioco "**Amber Diceless Role Playing**", uscito nel dicembre del 1991, e basato sulla saga creata dallo scrittore di fantascienza Roger Zelazny.
- Come "**D&D**" ha istituito il GdR, così "**Amber**" lo ha rivoluzionato totalmente.
- Non perché ha tolto i dadi ma perché valorizza al massimo la personalità dei giocatori/personaggi (anche riducendo il "potere" del Master) ... li mette in competizione tra loro (si potrebbe obiettare che il GdR finora non era competitivo, e ora lo si fa diventare competitivo),
- è competitivo perché **i personaggi entrano in conflitto tra loro in quanto personaggi: e questa è la radice del teatro.**
- Nel teatro se non c'è competizione, se non c'è conflitto tra i personaggi, il dramma non cresce, non viene fuori.

Storia dei giochi: i giochi di COMITATO

Giochi di Comitato

- Il gioco di comitato, almeno in origine, ha poco a che vedere con l'ambito ludico. Lo scopo di chi utilizza tale strumento psicologico è quello, in genere, di valutare e provare le capacità di chi per lavoro è tenuto a prendere decisioni importanti, sia esso un generale o un dirigente d'azienda.
- Il gioco di comitato nasce nelle caserme, probabilmente in Gran Bretagna, dove viene tutt'ora utilizzato per testare le attitudini al comando degli ufficiali.

Breve storia dei videogiochi...

Il primo videogioco al mondo nacque come strumento didattico, all'interno di una struttura federale americana

- Il vero inventore dei videogiochi è William Higginbotham
- William Higginbotham fu notato dal governo degli Usa, che decise di impiegarlo nel progetto ritenuto di maggior interesse pubblico: ossia il "progetto Manhattan", diretto dal fisico tedesco R. Oppenheimer.
- Venne quindi assunto al Brookhaven National Lab, a NY, un centro dotato di tre giganteschi reattori nucleari, convertiti per lo studio della materia.

Nota: [tratti dagli articoli, redatti appositamente da Daniele "Red" Bertocci (attivo collaboratore di vari siti Internet ed anche di Ludonet S.p.A.) per la rivista *Evolution*, uscita nel 2002 per la Technipress di Roma.

Breve storia dei videogiochi,

- Tutto nasce dalla frustrazione del ricercatore, incapace di trasmettere agli studenti le fantastiche possibilità legate alla tecnologia.
- Un giorno assieme ad un collega e compagno di partite ai flipper, Potter, Higginbotham parlò del suo malcontento, e i due decisero di realizzare qualcosa di interattivo.

SIAMO NEL 1958

- Sfruttando il programma per il calcolo delle traiettorie, ed aggiungendo due T rovesciate allo schermo di uno oscilloscopio, riuscirono a modificare il movimento di un punto luminoso, così come avviene nel gioco del tennis.
- Alla macchina erano collegate due unità separate, dotate di due potenziometri e di due pulsanti, capaci di modificare l'angolo del tiro e la posizione della T.
- L'unico limite del progetto era l'assenza di un sistema di punteggio.

Breve storia dei videogiochi,

- Higginbotham non aveva intuito che il sistema da lui sviluppato e chiamato Tennis For Two, era in realtà l'antesignano di una vera rivoluzione.
- Lasciò così il campo all'inventiva di un giovane visitatore: Ralph Baer.

Lasciamo Higginbotham alle prese col suo Tennis for Two.

- Contemporaneamente, uno studente del MIT, ovvero il Massachusetts Institut of Tecnology, stava lavorando a qualcosa di più ambizioso.
- Adoperandosi assieme a tanti amici sul potentissimo (per l'epoca) PDP -1, un mainframe da 120.000 dollari (degli anni sessanta), aveva creato il primo programma di videogioco: **Spacewar - 1962**.
- Ai comandi di due astronavi, rappresentate da linee e cunei, due avversari potevano spararsi a vicenda, facendo terminare la partita con la distruzione dell'avversario. In caso di difficoltà, era però possibile premere un tasto per attivare l'iperspazio.

Breve storia dei videogiochi

- Russel era un hacker nel senso vero del termine: libero nella mente, aveva un senso del copyright abbastanza lasso.
- La grande popolarità del gioco si deve alla rete Arpanet, sviluppata nel 1969, che collegava tutte le università americane: **SpaceWar divenne il programma più scaricato e giocato in tutti gli Stati Uniti.**
- Per la prima volta qualcuno decise di attaccare i videogiochi (che ancora non esistevano), affibbiando a questi sistemi la colpa della flessione dei risultati scolastici a partire dal 1962.
- Il PDP -1 era prodotto dalla società leader nel mondo Digital Equipment Corp che decide di installare il gioco in modo residente, per dimostrare ai clienti le potenzialità della macchina [**primo esempio di "infotainment"**].

Breve storia dei videogiochi,

- Il primo settembre 1966, un affermato ingegnere americano (di origine tedesca), Ralph Baer, stava percorrendo la strada che divideva casa sua dal suo ufficio. [Baer era entrato a lavorare dal 1956 nella Sanders Associated inc.]
- In quegli istanti egli partorirà un'idea che si trasformerà nella prima console: un dispositivo elettronico, da collegare ad un televisore, che riproponesse una simulazione del ping pong.
- Baer aveva visitato con la scuola il Brookhaven National Lab, ed aveva avuto modo di provare il gioco di Higinbotham.
- Messosi subito al lavoro, nel giro di pochi mesi, e grazie all'aiuto di alcuni amici, nel dicembre dello stesso anno, presentò al capo della divisione r/d il suo prototipo funzionante: **Home Tv Games**.

Breve storia dei videogiochi...

- Il progetto, seguito dallo stesso Baer e da William Rush, proseguì in gran segreto e, dopo poco più di un anno, arrivò la versione definitiva: completamente analogica.
- Il gioco era una simulazione del ping pong, a differenza di Tennis For Two il movimento della pallina era continuativo.
- Ribattezzata The Brown Box, la console, era dotata proprio di questo gioco (il Pong)
- Il 15 gennaio 1968, Sanders depositò il brevetto: rimaneva solo da cercare un compratore.

Breve storia dei videogiochi...

- Solo nel 1970 la RCA, il colosso americano sembrò intenzionata a produrre The Brown Box.
- Non a caso i vertici di RCA avevano già cercato di sperimentare, nei loro reparti di sviluppo e ricerca, una simulazione di biliardo. Il risultato fu una simulazione abbastanza scadente dal prezzo di 90.000 dollari.
- Le trattative vennero chiuse. La situazione ebbe un notevole cambiamento per l'interessamento di Magnavox (la divisione Usa della Philips), dove era andato a lavorare il mediatore di Sanders per l'affaire RCA.
- Bill Enders era rimasto impressionato dal progetto del Pong, e convinse i capi della Magnavox a trattare per il brevetto.
- Il contratto fu firmato nel 1971, un anno prima del lancio di Odyssey, la prima console del mondo.

Breve storia dei videogiochi...

Sygyzy: Cos'era costei?

- I grandi e ingombranti computer PDP – 1 , gli stessi usati da Russell per lo sviluppo del suo celebre Space War, erano, a metà degli anni sessanta, disponibili solo in pochissime università americane.
- In una di queste, la Utah University, studiava un giovane e brillante ingegnere che fin dai primi istanti rimase folgorato dal gioco di Russell. Il suo nome (poi passato alla storia come il padre dei videogiochi) era Nolan K. Bushnell.
- Nella sua testa già viveva una straordinaria idea, ossia rendere “digitale” il più classico dei giochi analogici: il flipper.
- Laureatosi nel 1969, venne subito assunto dalla Ampex (l'inventrice della videocassetta), in California.
- Bushnell con l'aiuto di un'amico (Dabney) installò una vera e propria officina elettronica.

Breve storia dei videogiochi,

- Appena 2 anni dopo, nel marzo del 1971, Bushnell si licenziò da Ampex per dedicarsi allo sviluppo di questa macchina: nemmeno due mesi ed il primo prototipo della conversione casalinga di Space War venne proposto ad una famosa società già produttrice di giochi elettromeccanici: la Nutting Ass.
- Bill Nutting, capo e guru della sua società, assunse immediatamente il giovane ingegnere mettendolo a capo di una schiera di ricercatori.
- In pochi mesi, il primo cassone da bar della storia prese forma.
- La macchina dal nome di Computer Space, aveva tutte le caratteristiche dei moderni coin-op, ossia la presenza di una gettoniera, di un tempo prestabilito per la partita e un cabinato colorato.
- Il gioco non ebbe successo: l'immensa mole di variabili da gestire per giocare (l'angolo di rotazione, la velocità, ecc...) rendevano l'esperienza troppo impegnativa.
- I rapporti tra Bushnell ed i suoi superiori divennero insostenibili.

Breve storia dei videogiochi,

- Bushnell e Dabney, decisero fosse il momento di fondare una società tutta loro.
- Fu pensato come primo nome Sygyzy; essendo però un marchio già registrato, Nolan optò per Atari, dall'antico gioco del GO!
- Tutto questo accadeva il 27 giugno del 1972.
- Pochi giorni dopo, Allan Alcorn (passato alla storia col nick di Al Alcorn), giovane ingegnere che aveva effettuato uno stage alla Ampex, entrò nella giovane famiglia Atari.
- Nei tre mesi successivi, mentre i "due amici" sviluppavano la versione a due giocatori di Computer Space, Al Alcorn portava a termine il suo compito.
- Fu deciso che Pong sarebbe divenuto il primo prodotto consumer di Atari.
- Pong era semplice da usare, talmente semplice che le istruzioni erano "deposit a quarter to play ..." (metti un quarto di dollaro per giocare) e "avoid missing ball for high score" (evita di mancare la palla per un alto punteggio).

Breve storia dei videogiochi,

- Era presente per la prima volta "l'attract mode"
- Fu deciso per un cabinato semplice e fin troppo basso, per una gettoniera ricavata da un cartone di latte e per uno schermo tutt'altro che affidabile.
- Il 29 novembre 1972 è il giorno in cui nasce il videogioco inteso come fenomeno commerciale: dopo le ritrosie dei colossi del settore flipper, Bushnell decise di installare Pong in un bar vicino casa.
- Il gestore chiamò indietro Bushnell, c'era qualcosa che non funzionava.
- Le parole dell'uomo sono poi passate alla storia ("Get This fucking think out of here"), così come il motivo della rottura del Pong: in meno di un'ora la gettoniera si era inceppata perché colma in modo incredibile.
- Il mondo scopriva il fenomeno videogames.

Breve storia dei videogiochi...

Dal Bar al salotto

- Nel 1974 un dipendente di Atari chiese di poter esporre una sua idea al presidente della compagnia: secondo Harold Lee i tempi potevano essere buoni per la commercializzazione di una versione domestica del Pong (l'idea originale era di Baer).
- Al progetto, capitanato proprio da Lee, lavorano anche Al Alcorn, che aveva sviluppato la versione da bar di Pong, e un ingegnere, Bob Brown.
- Il prodotto che ne scaturì, era sensibilmente migliore della versione Magnavox e, pur essendo dotato di un solo gioco (contro le dodici varianti proposte dall'Odyssey), era un apparecchio sicuramente vincente.

Breve storia dei videogiochi...

- Più che i negozi di HiFi o di elettronica, sono gli shopping center i luoghi visti da Nolan come i migliori per questo tipo di offerta. Negli Usa i grandi centri commerciali già esistevano ed erano frequentati dai giovani che li utilizzavano come luoghi di ritrovo.
- In poche settimane, tra centri commerciali e vendite per corrispondenza, Atari piazzò circa 150.000 unità; più di Magnavox che ne vendette 100.000 in un anno circa.
- Lo straordinario successo del Pong Atari, fece risvegliare Magnavox che propose la sua seconda console, l'Odyssey 100, migliore della precedente.

Breve storia dei videogiochi

- Purtroppo, nel giro di pochi mesi, i negozi si riempirono di cloni dal costo oscillante tra i 20 ed i 100 dollari.
- Atari, forte dell'esperienza accumulata nello sviluppo di cloni da bar, riuscì a invadere il mercato con tante varianti: Super Pong Pro-am, UltraPong, PongDoubles, fino a Ultra Pong Doubles, la migliore console dedicata al Pong mai creata.
- Coleco, ossia Connecticut Leather Company, (compagnia di pellami del Connecticut), era una piccola azienda del New England fondata nel 1932.
- Coleco si era inizialmente occupata di realizzare indumenti in pelle, passando negli anni cinquanta a fabbricare pupazzi Disney su licenza.
- Grazie a questi grossi guadagni aveva iniziato ad espandersi acquisendo società prossime al fallimento ed entrando in mercati del tutto eterogenei come la produzione di moto slitte.
- Nel 1968 venne decisa l'acquisizione di Eagle Toy, una società che produceva giochi elettromeccanici. Coleco, partendo dalle ceneri di quest'ultima, e grazie ai Chip General Instruments, produce la sua prima console: il Telstar.

Breve storia dei videogiochi,

- Telstar ebbe un successo fulminante che culminò con 1 milione di pezzi venduti in meno di un anno.
- Fino al 1976, il mercato rimase fossilizzato su cloni di Pong
- Gli utenti si trovavano di fronte dei sistemi di gioco (i pong) molto differenti rispetto al concetto di console che abbiamo oggi.
- Il motivo era da ricercarsi nella ripetitività dei giochi che spaziavano su diversi argomenti, ma che in realtà erano tutti basati sulla meccanica di gioco del Pong.
- Tra il 1976 ed il 1977 avvenne la prima grande rivoluzione, ossia la nascita delle console programmabili.

Breve storia dei videogiochi,

- Il primo prodotto di questo tipo fu il VES, Video Enterteintment System

I punti di forza di questa console

- il VES era in grado di leggere appositi supporti (cartucce)
- per la prima volta era possibile fermare il gioco, (il concetto di pausa),
- era possibile personalizzare il livello di difficoltà

Breve storia dei videogiochi...

- Nello stesso anno, Bushnell era deciso a vendere un ibrido tra i pong e il VES,
- il progetto Stella (una console più potente del VES) impaurì Bushnell, che decise di venderla a Warner
- Grazie ai freschi soldi appena arrivati, il progetto Stella fu ultimato, e arrivò alla stampa col nome di VCS (Video Computer System). Il richiamo al rivale della Fairchild era molto evidente, e l'anno successivo il VES divenne Channel F
- Quando VCS raggiunse gli scaffali al prezzo record di 249.95 dollari (sono al cambio attuale circa 250 Euro, ma considerando che si parla del 1977 diventano circa 1500), venne imposta all'America una campagna pubblicitaria senza precedenti: a colpi di slogan (il più famoso rimane "Don't Just watch TV, Play it!"), il VCS iniziò a vendere fin da subito davvero molto.



ATARI VCS 2600

Breve storia dei videogiochi...

- Sul piano dei giochi, Atari VCS non aveva rivali: esistevano ottime simulazioni di sport (Video Olympics ha fatto storia), ottime conversioni da coin-op (Combat, Tank) e, per la prima volta, prodotti definibili come Edutainment.
- VCS introdusse il concetto di screen saver!
- I sistemi di controllo di questa nuova console, erano dei veri e propri joystick, con tanto di leva sensibile su ben 8 angolazioni.
- Venne deciso di permettere la sostituzione di questi primordiali Joystick
- VCS fissò anche uno standard che sarà alla base dello sviluppo degli Home Computer: la divisione della memoria tra ROM (le cartucce) e RAM, la memoria disponibile nella console per processare le operazioni.

Breve storia dei videogiochi,

- La crisi del settore videoludico è un fenomeno spesso ricorrente.
- Il grave male del 1977-78 fu principalmente la mancanza di alternative oltre ai soliti pong.
- Magnavox, nel 1978 fece nascere la seconda versione della propria Odyssey.
- La macchina era molto meno potente del VCS. Quello che però è da sottolineare, era la presenza di una tastiera in gomma, montata direttamente sulla console.
- La seconda innovazione che influenzò notevolmente il decennio successivo, fu l'arrivo di cartucce che permettevano di scrivere e testare brevi programmi in Basic.
- Ma il "fenomeno Basic" non esplose realmente, si rivelerà la carta vincente che permetterà agli home computer di battere le console nella seconda metà degli anni ottanta.
- Il mercato, nato e sviluppatosi troppo velocemente, era troppo carico di prodotti che nessuno voleva più; ogni tentativo fatto fino a questo punto per proporre qualcosa di "nuovo" era risultato vano.
- Dei mitici anni settanta rimangono il Pong ed un titolo di nome Space Invaders... qualcuno lo ricorda?

Breve storia dei videogiochi,

Mattel

- Mattel fu fondata nel 1946, in California, per volere dei coniugi Handler.
- Nata come casa costruttrice di bambole, la svolta si ebbe nel 1955 quando gli Handler "inventarono" la pubblicità rivolta ai più piccoli, acquistando uno spazio all'interno dello show televisivo di Topolino.
- Altro anno memorabile per Mattel fu il 1957, data in cui venne lanciata la famosissima Barbie.
- Nel 1979 la casa americana presentò dunque Intelligent Television Master Component, meglio conosciuto col nome di Intellivision o Inty.
- Il prezzo di vendita era superiore a quello del VCS (250 dollari contro 160), ma l'intera fornitura di 165.000 pezzi andò letteralmente a ruba.

Breve storia dei videogiochi

- Mattel puntò tutto su una strategia che pochi avevano ritenuto vincente: dare ad Intellelevision l'immagine di una console adatta ad un videogiocatore più adulto.
- Insieme ai titoli sportivi, Mattel introdusse "Strategy Network", una collana di titoli, cloni dei più famosi giochi da tavolo di quegli anni.
- Tra i tanti ricordiamo Utopia, titolo scritto da Daglow, Tran e Lieblich, che, sfruttando i miseri 4K a disposizione del sistema, divenne il primo gioco di simulazione per console.
- Lo scopo era gestire in tempo reale tutte le attività dell'isola di Utopia (costruire, coltivare ed accrescere le scienze) e, di tanto in tanto, far fronte a particolari agenti esterni quali pirati ed inondazioni. Un simile concept non si era mai visto sino ad allora: per la prima volta l'intelligenza era la risorsa fondamentale per usufruire del gioco.

Analisi dei tipi

Giochi di percorso - wargame – boardgame

Giochi di fabulazione - giochi di ruolo -
adventure - MMORPG

Giochi di abilità e motori/sportivi - primi
videogiochi - FPS

PARTE QUARTA

MODELLI E SIMULAZIONI

App. da AA.VV. bozza per dispense corso di
Game Design - Prof. F. Lutrano

203

The slide is enclosed in a black rectangular border. A thin yellow horizontal line is positioned just below the top-left corner. The title 'PARTE QUARTA' is in a green serif font. The subtitle 'MODELLI E SIMULAZIONI' is in a black sans-serif font. The footer contains two lines of small black text and a page number '203' on the right.

Simulazioni

- Il gioco per definizione è una simulazione
- Anche il gatto simula che un pezzo di carta sia un topo
- La simulazione aiuta a fare ordine, come tutte quelle cose che non servono alla sopravvivenza come l'arte, la filosofia, la musica, ecc.
- Per esempio la filosofia è un processo che consente di mettere ordine ai nostri pensieri

Simulazioni

- La musica è un mettere in ordine nel caos dei rumori
- Il gioco consente al bambino di mettere ordine nel caos, che è ciò che vuole.
- E' un desiderio di semplificazione
- Nel gioco la vita è migliore, è come dovrebbe essere, è più gestibile perché ha delle regole chiare, è ordinata, ha uno scopo chiaro ed è esteticamente bella.

Simulazioni

- Come nella vita nel gioco e nelle simulazioni ludiche non sappiamo quale sarà la fine (mentre nel teatro sì).
- Tutto questo processo di apprendimento ovvero di ordine funziona proprio perché è nascosto.
- Il primo insegnamento sta nel fatto che si gioca per vincere ma tentando di vincere si impara a perdere.

Simulazioni

- Le simulazioni (propriamente dette) vengono applicate in tre ambiti:
 - educazione
 - addestramento
 - ricerca
- È uno speciale tipo di modello di un sistema

Simulazioni

- Modello come mappa
- infatti si dice “mapping” riferendosi alla sua costruzione

Simulazioni

- **Modello/giocattolo (es. lego)**
-> gioco
- **Modello funzionale (es. mappa)**
-> simulazione

Simulazioni

- **PROCESSO della RAPPRESENTAZIONE**

2 SIGNIFICATI >

- 1) STARE AL POSTO DI / SIMBOLEGGIARE / FAR VEDERE
- 2) RENDERE PERCEPIBILE, COMPENSIBILE

PROCESSI

- 1) Astrazione / simbolizzazione / rassomiglianza
- 2) Concettualizzazione / selezione / semplificazione

Simulazioni: processo

Concettualizzazione
Selezione
Semplificazione
Relazioni interne (var. dip.)
Variabili indipendenti

Simulazioni

Relazioni interne (var. dip.)

Si tratta di definire come ogni elemento interno si modifica, varia, al variare di uno o più degli altri elementi interni o esterni

Variabili indipendenti

Si tratta degli elementi variabili esterni lasciati alla discrezionalità del giocatore/scienziato

Simulazioni

- **Ispirazione del modello**
- **Sistema reale o ipotetico → modello / simulazione**
- **Sistema reale o fittizio → modello / game**
- **II LEGO EQUIVALE AD UN MODELLO DI COSTRUZIONI**
- **IL PONTE EQUIVALE AD UN SIMULATORE**
- **SE USO IL PONTE CON UN OBIETTIVO MISURABILE FACCIO UNA SIMULAZIONE**

Simulazioni

- **QUALE E IL PRINCIPIO ISPIRATORE DI UN GIOCO?**
- **IL GIOCO RAPPRESENTA UN SISTEMA SOLO SUL PIANO SIMBOLICO**
- **LA SIMULAZIONE RAPPRESENTA UN SISTEMA SUL PIANO PRATICO**
- **Effetti del gioco e effetti della simulazione**

Simulazioni

- **IL GIOCO COME SISTEMA FORMALE**
- **LA SIMULAZIONE COME
RAPPRESENTAZIONE FORMALE DI UN
ALTRO SISTEMA**

Simulazioni

- **SIMULAZIONE E ROLE PLAY**
- **IL RUOLO > modello**
- **La sua attuazione equivale alla simulazione
ovvero corrisponde alle scelte strategiche
ammesse dal ruolo in astratto**

Simulazioni

- **simulazione** s. f. [dal lat. simulatio -onis, der. di simulare "simulare"]. - 2. Nel linguaggio tecn. e scient., e in partic. **nella teoria dei sistemi, ogni procedimento atto a studiare il comportamento di un sistema in determinate condizioni che si basi sulla riproduzione del sistema o dell'ambiente in cui esso deve operare attraverso modelli (siano essi meccanici, analogici, numerici, matematici o altro):**
- per es., nella tecnica, si può realizzare la simulazione della sequenza di montaggio di un dispositivo complesso utilizzando riproduzioni (in materiali più leggeri o in scala ridotta) delle varie parti da assemblare... [da Il Vocabolario Treccani]

Simulazioni

- *simulazione* s. f. [dal lat. *simulatio* -onis, der. di *simulare* "simulare"]. - 3. Con sign. analogo, giochi di s., tipo di giochi da tavola che, ricostruendo su un grande tavoliere di cartone le condizioni effettive in cui si sono svolti o si possono svolgere particolari avvenimenti o situazioni (per es., una battaglia, il gioco in borsa, la speculazione edilizia) e basandosi solo in parte sul fattore aleatorio (determinato, per es., dal lancio di un dado o dall'estrazione di carte con indicazioni prescrittive), mirano a far risaltare le capacità strategiche o, in altri casi, diplomatiche [relazionali], dei giocatori, mettendo loro a disposizione, sotto forma di pedine contrassegnate da simboli vari, i mezzi, gli strumenti propri di quella determinata situazione e con caratteristiche corrispondenti a quelle reali (per es., nei giochi di guerra, i mezzi di rifornimento e i vari tipi di armi). [da Il Vocabolario Treccani].
- In realtà questa voce è un po' "arcaica", perché parla di giochi da tavola ignorando i giochi di simulazione per eccellenza: quelli elettronici

Simulazioni

- **MODELLI E SIMULAZIONI**

- Definizione: **un modello (matematico) è la rappresentazione formale di idee o conoscenze relative ad un fenomeno.**

Caratteristiche:

- **A) rappresentazione di un fenomeno;**
- **B) la rappresentazione è formale ovvero espressa per simboli (matematici o simili); REGOLE**

Simulazioni

Come si costruisce un modello?

- C) NON ESISTE UNA VIA DIRETTA DALLA REALTA' AL MODELLO: SI POSSONO SOLO TRADURRE IDEE E CONOSCENZE RELATIVE AL FENOMENO.

NOTA:

- L'esame di un aspetto della realtà non suggerisce in alcun modo come esso debba essere descritto e prima ancora quali elementi vadano considerati e quali tralasciati.

Simulazioni

- Cosa è, come nasce un modello:
 - Schemi logici e diagrammi di flusso (servono a creare un modello? Non è un processo meccanico!)

CICLO TIPICO

- problema del mondo reale >
- formulare il problema >
- tradurre in modello matematico >
- interpretare tramite il modello il fenomeno reale > convalidare o meno (reiterare per migliorare).

Simulazioni

- **(Parisi) Il metodo della simulazione [digitale] è un (nuovo e) potente strumento di indagine scientifica che si affianca a quelli già disponibili, cioè teorie ed esperimenti. Si può così disporre di uno straordinario laboratorio virtuale nel quale gli scienziati osservano e studiano i fenomeni in condizioni controllate, manipolando le variabili e osservando immediatamente tutti gli effetti del proprio intervento.**
- **Le simulazioni sono teorie interpretative dei fenomeni della realtà formulate come un programma che gira in un computer.**

Simulazioni

- **Lo scienziato formula la sua teoria, deriva dalla teoria determinate predizioni empiriche e verifica in laboratorio se queste predizioni empiriche sono corrette oppure no.**
- **Se non lo sono, modifica la teoria.**
- **La verifica mediante gli esperimenti di laboratorio è in genere più robusta e dettagliata di quella offerta dall'osservazione dei fenomeni così come si verificano spontaneamente nella realtà.**

Simulazioni

- I fenomeni osservati in laboratorio dallo scienziato avvengono in condizioni che sono sotto il suo controllo, e questo gli permette di escludere tutta una serie di fattori come cause dei fenomeni.
- In secondo luogo, in laboratorio lo scienziato manipola, modifica alcuni aspetti dei fenomeni (le variabili indipendenti) [LE SCELTE DEI GIOCATORI], e poi osserva le conseguenze di queste sue manipolazioni su altri aspetti dei fenomeni (le variabili dipendenti) [GLI EFFETTI DEL SISTEMA DI REGOLE].
- In questo modo può giungere a conclusioni più stringenti su quali sono i meccanismi, i processi e i fattori responsabili del verificarsi dei fenomeni.

Simulazioni

- **Le simulazioni (AL COMPUTER) sono uno strumento nuovo di indagine scientifica perché hanno alcune delle caratteristiche delle teorie, alcune caratteristiche degli esperimenti, e alcune caratteristiche completamente nuove.**
- **Le teorie come sono formulate tradizionalmente nella scienza stanno dentro la testa dello scienziato, oppure nei suoi discorsi.**

Simulazioni

- **I dati empirici stanno nella realtà, dentro o fuori il laboratorio. Con le simulazioni sia le teorie sia i dati empirici stanno dentro al computer. Le teorie sono incorporate nel programma del computer e i dati empirici emergono quando il programma gira nel computer.**
- **La verifica ultima di una simulazione è che i dati empirici così come emergono nella simulazione corrispondono ai dati empirici così come si osservano nella realtà.**

Simulazioni

- Le simulazioni computerizzate offrono una serie di vantaggi
Quali sono questi vantaggi?
- Il primo vantaggio è che esprimere una teoria come un programma di computer costringe a formulare la teoria in modi necessariamente chiari,
- Se non è formulata in questo modo, una teoria non può essere tradotta in un programma di computer oppure il programma non gira nel computer.
- Questo è un vantaggio importante specialmente per quelle discipline, come le scienze dell'uomo (le scienze cognitive, sociali e storiche), che spesso non riescono a formulare le loro teorie in modo chiaro, esplicito e univoco.
- I concetti teorici delle scienze dell'uomo non sono in genere concetti quantitativi e inoltre non si connettono in modo diretto con la realtà osservabile con i sensi.

Simulazioni

- Non c'è una "città", ma un insediamento di determinate dimensioni, con determinate caratteristiche costruttive, che funziona in un determinato modo.
- Il secondo vantaggio delle simulazioni è che esse permettono un tipo di verifica completamente nuovo delle teorie.
- Con gli strumenti tradizionali della scienza, una teoria può essere verificata, come abbiamo visto, traendo da essa delle predizioni empiriche e verificando queste predizioni.
- Le simulazioni si inseriscono a mezza strada tra teorie e dati empirici della realtà. Una simulazione permette di verificare se le predizioni che lo scienziato trae dalla sua teoria discendono effettivamente dalla teoria oppure no.

Simulazioni

- Lo scienziato identifica meccanismi, processi e fattori che a suo avviso portano (a parità di altre condizioni) all'emergere delle "città". Se la teoria rimane, come avviene tradizionalmente, una formulazione puramente verbale, non c'è molto modo di verificare se effettivamente i meccanismi, processi e fattori indicati dallo scienziato portino alla comparsa delle "città".
- In genere i dati empirici sono insufficienti a stabilire questo in modo sufficientemente sicuro. Ma poniamo che la teoria dello scienziato sia formulata come una simulazione.
- I meccanismi, processi e fattori postulati dallo scienziato sono incorporati nel programma della simulazione. Facendo girare la simulazione, si può verificare se effettivamente, sotto l'azione di quei meccanismi, processi e fattori emergono le "città".

Simulazioni

- Il terzo vantaggio delle simulazioni è che, come abbiamo già detto, le simulazioni sono laboratori sperimentali.
- Se una teoria, espressa come una simulazione, non produce i risultati aspettati, è possibile variare i valori delle variabili oppure cambiare le stesse variabili scelte e cercare di ottenere così i risultati desiderati cambiando la teoria. Si realizza così quello stesso scambio e "circolo virtuoso" tra teoria e dati empirici
- Inoltre le simulazioni possono mettere lo scienziato di fronte a fatti empirici (simulati) non previsti, così come fanno gli esperimenti di laboratorio.
- Una verifica attraverso una simulazione non ci permette soltanto di scoprire se certe conseguenze previste effettivamente discendono dalle nostre teorie, ma anche di scoprire conseguenze delle nostre teorie che non avevamo previsto.

Simulazioni

- Il quarto vantaggio delle simulazioni è che esse permettono di simulare tutto
- anche nelle scienze della natura il laboratorio sperimentale ha dei limiti di utilità.
- In genere si possono studiare in laboratorio i fenomeni che costituiscono "sistemi semplici", cioè effetti lineari di poche variabili, ma non i fenomeni che costituiscono "sistemi complessi", cioè effetti altamente non lineari di moltissime variabili.
- In una simulazione si possono simulare moltissime entità, ciascuna con le sue caratteristiche, stabilire le "regole di interazione" locali tra entità, e osservare (senza essere in grado di prevedere) gli effetti globali di queste interazioni.

Simulazioni

- "Sistemi complessi" sono quasi tutti i fenomeni di cui si occupano le scienze dell'uomo
- le scienze della natura riescono (molto bene) a studiare in laboratorio i processi elementari che sono alla base di molti fenomeni naturali ma per studiare questi fenomeni naturali così come realmente avvengono (il funzionamento e la storia del cosmo, il funzionamento degli oceani, il tempo meteorologico, il risultato dell'azione di 100 miliardi di neuroni in un sistema nervoso umano) il laboratorio è scarsamente utile. Servono le simulazioni.
- le simulazioni possono essere usate per studiare molti fenomeni che invece non possono essere studiati nel laboratorio sperimentale anche per ragioni più ovvie. In un laboratorio, ma anche con metodi di osservazione sul campo, non possono essere studiati fenomeni e entità troppo grandi o che durano troppo nel tempo o che sono successi in passato e ora non sono più

Simulazioni

- Le simulazioni tendono ad avere una verifica a due livelli.
- Il primo livello è quello in cui si verifica se la teoria incorporata nella simulazione effettivamente produce i risultati previsti.
- si verifica in questo primo livello è la coerenza interna della teoria
- Il secondo livello di verifica di una simulazione è quello della verifica empirica reale.
- cioè SE la simulazione riesce a riprodurre nel dettaglio i dati empirici e SE riesce a fare predizioni su fatti empirici ancora non noti.

Simulazioni

- Il metodo della simulazione dispiega tutte le sue grandi potenzialità quando riproduce i fenomeni non riassumendoli nella forma simbolica di formule, grafici e tabelle, ma facendo vedere, alla lettera, i fenomeni risultanti dalla simulazione.
- Grazie alle visualizzazioni si può "vedere" molto di più della realtà di quanto non possa fare con la realtà "reale" e può così sviluppare una comprensione intuitiva (perché sensoriale e non simbolica) della realtà che finora gli era preclusa.
- **LA MAPPA: NON E' IL TERRITORIO ... MA SERVE A COMPRENDERLO**
in un gioco la **MAPPA è IL TERRITORIO**

Simulazioni e interattività

- La simulazione gestita dal computer libera la costruzione dei modelli dalla materialità e quindi permette di generalizzarla a ogni campo
- non devo fisicamente fabbricare i pezzi, li "simulo" al computer.
- Il computer è una macchina eminentemente interattiva - una macchina che risponde in base alle azioni che io compio
- Un programma si dice interattivo quando per funzionare richiede continuamente la collaborazione dell'utente, che gli deve fornire le informazioni e indicare in che direzione procedere.

PARTE QUINTA

Dal modello della simulazione alla meccanica
di un gioco

L'esempio della slot machine

Diversi supporti e diverse meccaniche:
esempio della "slot machine a fiato"

Elementi costitutivi di un gioco

**IN OGNI CASO LA PROGETTAZIONE DI UN GIOCO
PARTE DALLA DEFINIZIONE DEL
SISTEMA/SCENARIO DA SIMULARE**

**Si tratta di individuare uno
SCENARIO CONFLITTUALE
da cui consegue la scelta del genere di conflitto**

**DA CUI CONSEGUE LA DEFINIZIONE DI UNA
MECCANICA (DEFINITA PRELIMINARMENTE IN
TERMINI DI “INGREDIENTI COSTITUTIVI”)**

Elementi costitutivi di un gioco

Del resto ogni tipo di gioco (Caillois) *simula un tipo di conflitto*:

**AGON: CONFLITTO DIRETTO ED ESPlicito
BASATO SULLA ABILITA'**

**ALEA: CONFLITTO CONTRO (O LA CUI
SOLUZIONE E' AFFIDATA A) FORZE NON
GOVERNABILI**

Elementi costitutivi di un gioco

Del resto ogni tipo di gioco (Caillois) **simula un tipo di conflitto:**

**MASCHERA: CONFLITTO SOCIALE
DETERMINATO IN TERMINI DI RUOLI TRA I
PARTECIPANTI O TRA QUESTI E UN NEMICO
ESTERNO**

**VERTIGINE: CONFLITTO CONTRO LE PROPRIE
PAURE INCONSCIE, DIMOSTRAZIONE DI
CORAGGIO**

Struttura di un “game”: meccanica, ambientazione e supporto

DAL PUNTO DI VISTA INGEGNERISTICO UN GIOCO E' COSTITUITO DA SOLI TRE ELEMENTI

DIFFERENZA TRA AUTORI/MECCANICI E CRITICI

Elementi costitutivi di un gioco

I tre elementi fondamentali:

- **Supporto,**
- **Meccanica,**
- **Ambientazione.**

regole del modello

SCENARIO ISPIRATORE

-> **Concettualizzazione**

-> **Selezione**

-> **Semplificazione**

= ELEMENTI DEL MODELLO

Relazioni interne (var. dip.)

Variabili indipendenti

= MODELLO (ovvero rappresentazione formale di idee o conoscenze relative ad un fenomeno)

regole dei giocatori

- **DEFINIZIONE DI UN OBIETTIVO E LIMITAZIONI ALL'USO DELLE VARIABILI INDIPENDENTI =
REGOLE DEI GIOCATORI**

**CARATTERISTICHE, DISPONIBILITA', MODI
E LIMITAZIONI D'USO DELLE VARIABILI
INDIPENDENTI**

condizioni di vittoria

- MISURA DEL RISULTATO DELLA
SIMULAZIONE

Elementi costitutivi di un gioco

I diversi supporti:

- fisico
- digitale

Elementi costitutivi di un gioco

- **La Meccanica ludica = modello di eventi reali o fantastici**

Elementi costitutivi di un gioco

Caratteristiche di una simulazione e di un gioco:

- rappresentazione (nel senso di rendere comprensibile, sperimentabile) INTERATTIVA di un fenomeno/sistema

la MECCANICA LUDICA =

UN INSIEME DI REGOLE CHE STABILISCONO:

- 1) QUALI SONO LE VARIABILI INDIPENDENTI LASCIATE ALLA DISCREZIONALITA' DEL GIOCATORE (REGOLE DEI GIOCATORI)
- 2) COME RISPONDE IL SISTEMA ALLE AZIONI DEL GIOCATORE OVVERO COME CAMBIANO LE VARIABILI DIPENDENTI IN RELAZIONE A QUELLE INDIPENDENTI (REGOLE DEL GIOCO)

la rappresentazione è formale ovvero espressa per simboli (matematici o LOGICI = REGOLE);

Elementi costitutivi di un gioco

TRA LE REGOLE DISTINGUIAMO:

- **REGOLE DEL MODELLO** (nel caso di giochi digitali o fisici tali regole non sono necessariamente esplicite)
- **REGOLE DI GIOCO (O DEI GIOCATORI)**
- **REGOLE (O CONDIZIONI) DI VITTORIA**

Elementi costitutivi di un gioco

RICORDIAMO CHE:

- **NON ESISTE UNA VIA DIRETTA DALLA REALTA' AL MODELLO: SI POSSONO SOLO TRADURRE IDEE E CONOSCENZE RELATIVE AL FENOMENO.**

PARLIAMO in questo caso DI REGOLE DI FUNZIONAMENTO DEL MODELLO

Nella attuazione del gioco o della simulazione intervengono nuove regole e tipicamente un obiettivo

Elementi costitutivi di un gioco

Nel gioco e nella simulazione si tratta di stabilire quali “leve” vadano lasciate alla discrezionalità dei giocatori

Quali sono le variabili indipendenti?

Elementi costitutivi di un gioco

- Le regole del gioco (come funziona la macchina) e il regolamento per i giocatori non coincidono.

**REGOLE DI GIOCO E REGOLE DEL MODELLO =
MECCANICA del **GAME****

- L'esame di un aspetto della realtà non suggerisce in alcun modo come esso debba essere descritto e prima ancora quali elementi vadano considerati e quali tralasciati.

Elementi costitutivi di un gioco

Gli elementi **COSTITUTIVI** delle **REGOLE DI GIOCO** sono:

- **L'OBIETTIVO DI GIOCO E LE REGOLE DI VITTORIA**
- **REGOLE DEL MODELLO**
- **REGOLE DEI GIOCATORI**

QUESTE ULTIME INCLUDONO,

- **REGOLE DI USO DELLE RISORSE (USO DELL'OPERATORE)**

QUESTE ULTIME SONO DEFINITE SEMPRE IN TERMINI DI

- **CONDIZIONI**

E

- **POST CONDIZIONI**

**VEDREMO DOPO L'ESEMPIO DI UN SISTEMA BASATO SU
CONDIZIONI E POSTCONDIZIONI**

Elementi costitutivi di un gioco

RAPPORTO TRA MECCANICA E AMBIENTAZIONE

Forma (rappresentazione, la tv) e Sostanza (la simulazione, il pc)

- **grammatica e semantica**
- **e' tramite il "linguaggio" (rappresentazione) che "evoco" in quanto la meccanica (astratta e logica) non è in grado di per se di evocare o meglio di evocare "a fattor comune", di generare ATTEGGIAMENTO FANTASTICO.**

Elementi costitutivi di un gioco

In ogni gioco (di quelli considerati), ogni meccanica è in fondo un modello, modello di una porzione di vita reale o fantastica, ogni meccanica “simula” eventi reali o astratti/virtuali, inventati dall'autore.

- Nel Taboo si simula una comunicazione critica,
- nel Trivial una interrogazione,
- negli Scacchi un conflitto,
- con i Dadi il confronto con eventi aleatori,
- nel Pong i giochi di palla (due oggetti comandati dai giocatori o dal computer tentano di intercettare un secondo tipo di oggetto che si muove sul piano ortogonalmente ad essi).

Elementi costitutivi di un gioco

- In altri casi il modello sottende ad una simulazione più evidente: simulazione di sport, conflitti bellici, conflitti negoziali, gestione di micro e macrosistemi (es. Città), ecc.

Ma allora: che differenza c'è tra il Pong e il Tennis, nessuna?

- **ATTENZIONE:** nel tennis una parte del modello non viene affatto riprodotto ma è semplicemente reale. L'autore non lo ha costruito lo ha semplicemente usato per i suoi scopi inserendolo nel gioco.
- non è come un tavolo per giocare a Risiko è molto di più: il tavolo che regge Risiko non interagisce con il gioco, è solo un supporto in senso stretto, quel che conta è il tabellone
- **IL SUPPORTO** in un gioco come il tennis interagisce (il terreno, la gravità e in genere le regole della fisica).

Elementi costitutivi di un gioco

In tutti i giochi esiste una rappresentazione, ancorché astratta.

Esiste una forma.

- **Nella Dama è eccezionalmente astratta per esempio. Ma non è neutra, comunica qualcosa di importante. I colori delle pedine sono di norma, come per gli Scacchi, bianco e nero, come a dire gli avversari più duri, la guerra più spietata.**
- **Ma forse questo fatto non è intenzionale, non era nelle intenzioni del "pittore". Questi aveva solo una esigenza funzionale, voleva rendere il gioco usabile, facilmente leggibile.**

Elementi costitutivi di un gioco

- Nel Pong la rappresentazione quasi non serve perché è evidente il legame con giochi fisici in cui ci si rilancia un oggetto all'altro contendente. Anzi, lo schema è così consolidato e riconoscibile che pur "simulando" un modello fisico che opera sul piano viene a tutti spontaneo il collegamento con giochi fatti "dal vivo" in tre dimensioni, il Ping Pong o Tennis.
- Un certa connotazione, ambientazione, rappresentazione viene invece dal nome che ci fa propendere per il tennis da tavolo (analizzare il legame tra questi e il tennis).

Elementi costitutivi di un gioco

RICORDIAMO CHE

DEFINITO:

- 1) UN OBIETTIVO DI VITTORIA O UNA SERIE DI OBIETTIVI INTEREDI (REGOLE DI VITTORIA)
- 2) UN MODELLO (REGOLE "INTERNE" DEL GIOCO)
- 3) UNA SERIE DI REGOLE DEI GIOCATORI (LEVE)
- 4) SI SCATENA UNA INTERAZIONE TRA I GIOCATORI (MEDIATA DALLE REGOLE DEL MODELLO) O TRA GIOCATORI E IL MODELLO STESSO
- 5) I GIOCATORI POSSONO SPERIMENTARE I RAPPORTI CAUSA EFFETTO operando secondo le regole -> LUDUS
e
sperimentando diverse possibilità -> PAIDIA

RICORDIAMO CHE il gioco non può essere considerato come una storia, nel senso che il primo può essere ripetuto più volte, consentendo al giocatore di cambiare continuamente strategia, mentre una storia presenta i fatti in una sequenza immutabile e, soprattutto, quando viene ripetuta, non aggiunge nessuna nuova informazione (ciò vale per qualunque rappresentazione).

Elementi costitutivi di un gioco

CIO' GENERA UN CONFLITTO

in quanto il giocatore tenta di raggiungere uno o più obiettivi e viene ostacolato dalle limitazioni delle risorse o possibilità (LEVE) e dalle azioni degli altri giocatori che condividono il medesimo obiettivo o obiettivi concorrenti.

Il conflitto determina due effetti (percepiti dai giocatori):

ESERCIZIO DI POTERE collegata all'idea di **CONTROLLO** (tipicamente di ciò che non è controllabile nella vita reale)

E

PERCEZIONE DEL RISCHIO (possibilità di subire un danno).

Quanto detto viene analizzato anche da Francesco Alinovi in "serio videoludere" – Per una cultura dei videogames – a cura di Matteo Bittanti

Elementi costitutivi di un gioco

Conflitto e valenza emotiva inconscia sono sempre presenti nei giochi

- Ricordiamo che i giochi nascono prevalentemente per gestire l'ansia (controllare l'incontrollabile) e allenare il corpo e la mente rispetto a due eventi fondamentali:

- 1) Il conflitto (bellico o sociale tra ruoli dominanti e sottoposti)
- 2) l'eterna lotta tra preda e predatore (il cercare qualcosa o qualcuno che manca)

Solo con il passare del tempo i giochi si sono occupati di nuovi conflitti tratti da nuovi scenari (conflitti economici, politici, sportivi ...) competitivi

Crawford

**«... il gioco è un modo sicuro
per sperimentare la realtà»
(Crawford 1982)”.**

- **Il gioco consente di sperimentare LA COMPONENTE EMOTIVA di conflitti escludendo la realizzazione di danni sul piano reale**

- Sarchielli (1997):
ritiene che l'attrazione del gioco stia proprio nel desiderio di
«controllare l'incontrollabile».
- Trabona:
**L'UOMO HA INFATTI LA CAPACITA' DI COMPIERE GESTI A
VUOTO OVVERO IL PRESUPPOSTO DELL'IMMAGINAZIONE E
DELLA RAPPRESENTAZIONE CHE SONO LA
CARATTERISTICA PRIMA DEL PENSIERO UMANO**
NEL "FAR FINTA CHE" L'IO SI PONE AL CENTRO DEL MONDO
DIRIGE LA RAPPRESENTAZIONE GIOCANDO CON OGGETTI
CHE NON GLI SONO PIU' DI OSTACOLO

Conflitto

L'attività ludica nasce e si sviluppa in funzione di due pulsioni:

- L'affermazione della propria personalità
- La volontà di superare un dramma che genera tensione emotiva

MA CHI PER PRIMO HA INDIVIDUATO IL RAPPORTO TRA GIOCO E CONFLITTO?

Huizinga scrive "...uno degli stimoli più vigorosi alla perfezione di se e del proprio gruppo è l'aspirazione a ricevere lodi ed onori per il proprio valore. Ci scambiamo lodo l'uno con l'altro e ci lodiamo noi stessi. Cerchiamo onore con le virtù. Vogliamo la soddisfazione di aver fatto bene. ... " A dare tale dimostrazione di superiorità serve la rivalità, la gara".

"il gioco – scrive Collois - poggia sicuramente sul piacere di vincere l'ostacolo, ma un ostacolo arbitrario, quasi fittizio ..." "la realtà non ha di queste delicatezze".

Conflitto

“...egli non solo divenne più abile nel maneggiare gli oggetti, ma ebbe anche un’infanzia più lunga durante la quale poteva apprendere dai genitori e dagli altri adulti. Nel periodo infantile, le scimmie e gli scimpanze sono giocosi, amano l’esplorazione ed hanno capacità di inventiva, ma questa fase termina in breve tempo. Invece l’infanzia dello scimmione nudo a questo riguardo venne prolungata nella vita sessualmente matura. In tal modo vi era molto tempo per imitare ed apprendere i metodi particolari, escogitati dalle generazioni precedenti.”

“... il carnivoro progredito separa le azioni della ricerca del cibo (caccia e uccisione) da quelle del nutrirsi. Queste sono diventate due distinti sistemi motivazionali, solo parzialmente dipendenti l’uno dall’altro. Ciò è avvenuto perché l’intera sequenza è molto lunga e difficoltosa. L’atto di nutrirsi è troppo lontano, cosicché l’atto di uccidere ha dovuto diventare un compenso in se stesso. Le ricerche effettuate sui gatti hanno rilevato che in questo caso la sequenza si è ulteriormente suddivisa. Catturare la preda, ucciderla, prepararla (spannarla) e mangiarla, hanno ognuno i propri sistemi motivazionali, parzialmente indipendenti.”

“...Nel caso dello scimmione cacciatore ...La caccia avrebbe dovuto portare un compenso in se stessa e non agire semplicemente come una sequenza appetitiva verso il pasto da consumare”... Desmond Morris “La scimmia nuda” - Bompiani

Autori o critici

Dramma e conflitto sono alla base anche del rito e del teatro tanto che alcuni "critici" ricercano una continuità tra:

Rito – teatro - videogiochi

Intanto ci chiediamo perché viene escluso il "gioco" in genere e in particolare il gioco di ruolo così che la sequenza potrebbe diventare:

Rito - teatro - gdr – videogames

Ma qui cadono i critici che si definiscono "nuovi cartografi dell'esperienza videoludica (Alinovi)" in quanto non comprendono la differenza tra RAPPRESENTAZIONE (rito e teatro) e SIMULAZIONE (giochi, gdr, videogiochi...)

NOTA: è bene notare che rappresentazione e interazione sono termini che definiscono situazioni opposte in quanto nella rappresentazione l'esito è già noto mentre nella interazione il frutto della stessa può determinare diversi risultati.

Elementi costitutivi di un gioco

- **Quello che stiamo cercando è un metodo di analisi e comprensione della componente meccanica dei giochi, del loro modello logico, concettuale.**
- **Non è necessario e non rientra tra gli obiettivi di questo corso utilizzare necessariamente il formalismo proprio della matematica per analizzare il modello sottostante a ogni gioco.**

Elementi costitutivi di un gioco

**Ci interessa anche la Psicologia del gioco o
meglio dei GIOCATORI**

- **Aspetti emotivi del giocatore
la verosimiglianza**

SIMULAZIONE E TOPOLOGIA

- **Perché molti giochi hanno una topologia?**

Elementi costitutivi di un gioco

Distinzione tra tattica e strategia

Elementi costitutivi di un gioco

Meccanica e ambientazione

- Tra un gioco in scatola (da tavolo) e un gioco per pc non c'è una grande differenza.
- la maggior parte dei cosiddetti esperti di videogiochi ha una così scarsa dimestichezza con il concetto stesso di gioco, **NON E' IN GRADO DI ASTRARRE DAL GIOCO LA DESCRIZIONE DELLA MECCANICA.**
- E' questa forse la ragione per cui pur avendo a disposizione il più potente strumento dal punto di vista delle potenzialità ludiche e simulate i videogiochi hanno sostanzialmente copiato se stessi presentando solo raramente vere innovazioni e rimanendo spesso confinati a generi e schemi autoreferenti.

Elementi costitutivi di un gioco

- La domanda che viene spontanea porsi è: esistono caratteristiche univoche e riconoscibili che consentono di analizzare qualunque tipo di gioco?
- E' possibile definire i pochi sostanziali elementi che costituiscono l'ossatura di qualunque gioco? La risposta è sì..
- Il tentativo di usare una tassonomia propria dei videogiochi per inquadrare altri tipi ludici ha avuto successo proprio perchè il pc rappresenta un supporto adatto a consentire pressoché qualunque genere ludico. Se questo tentativo non fosse riuscito avremmo dovuto constatare che la nascita dei videogiochi aveva portato con se la nascita di nuovi generi ludici e che contemporaneamente alcuni generi ludici erano incompatibili con il supporto digitale.

Elementi costitutivi di un gioco

- E' evidente quindi, anche intuitivamente, che giocare alla guerra con archi, cerbottane o palloncini d'acqua è pressoché lo stesso gioco che giocare ad un FPS (es, DOOM).
- Giocare di ruolo intorno ad un tavolo o in teatro o partecipare ad un gioco di ruolo massivo (o ad un MUD testuale) sono la stessa cosa, consentono la soddisfazione degli stessi bisogni.
- Giocare ad un war game è sempre un "atto strategico" sia che si usino miniature in piombo sia che si utilizzi la grafica 2 o 3 D dei moderni videogiochi.

Elementi costitutivi di un gioco

- Ricapitolando possiamo quindi dire di essere alla ricerca delle caratteristiche comuni ai giochi di competizione, di interpretazione, di strategia e, aggiungerei, di alea.
- Sappiamo bene che dovremmo fare delle distinzioni in termini di “progetto” nel caso volessimo realizzare un gioco per pc o uno in scatola, ma la nostra ricerca deve guardare oltre a questi aspetti. Deve ignorare per ora il fatto che producendo un war game da tavolo dovremo ideare una serie di regole che si basano su di una serie di tabelle che descrivano gli eventi e gli effetti. Queste tabelle saranno necessariamente costruite nel discreto, mentre con un gioco per pc potremmo creare algoritmi che operano nel continuo. Ma questi due aspetti sono di assoluto contorno in quanto non influiscono direttamente sul tipo del gioco prodotto semmai sulla sua esperienza.
- L'esperienza di gioco è diversa ma fondamentalmente perché il supporto influenza la meccanica

Elementi costitutivi di un gioco

- E' evidente infatti che in un gioco per pc potremo dare più spazio alla componente simulativa ma solo perché lo strumento che usiamo consente di tenere conto di molte variabili senza fatica per i giocatori.
- Al contempo un gioco strategico per pc non favorisce, anche solo per consuetudine, per questioni economiche e logistiche, lo svolgimento di un gioco fortemente connotato da fattori sociali.
- In generale potremo osservare che è impossibile associare vantaggi assoluti ad un supporto in relazione ad una specifica pulsione ludica.
- Se pensiamo ad esempio ai giochi senso motori di ambientazione calcistica (football) niente può consentirci di dire che un gioco per pc o console (si pensi al mitico ISS pro evolution della Konami o a FIFA della EA) superiore o inferiore rispetto ad un gioco di ambientazione confrontabile realizzato con supporti diversi come ad esempio l'altrettanto famoso e amato Subbuteo.
- IL SUPPORTO CONDIZIONA LE MODALITA' DI GIOCO
- IL SUPPORTO ADATTO CONSENTE DI REALIZZARE SPECIFICI OBIETTIVI DI GIOCO

Elementi costitutivi di un gioco

- Un gioco tra quelli dei tipi analizzati è composto da tre elementi fondamentali: la meccanica, l'ambientazione e il supporto.
- quello che ci interessa di più è la meccanica.
- E' questa infatti che viene descritta dal corpo di regole mentre l'ambientazione ha uno scopo diverso che non influisce direttamente nel funzionamento meccanico del sistema di gioco ma solo nella percezione che dell'insieme ludico hanno i giocatori.
- **RICORDIAMO CHE IL SUPPORTO PUO' CONDIZIONARE IL SISTEMA DI REGOLE E LA SUA "EVIDENZA"**
- **LA MECCANICA E' QUINDI E' IN GRADO DI SVILUPPARE UNA DIVERSA DINAMICA LUDICA, UNA DIVERSA ESPERIENZA DI GIOCO**

Elementi costitutivi di un gioco

Qualche esempio per capire:

- nel gioco del Risiko ogni giocatore possiede alcune risorse (territori, armate, ecc.) e grazie ad una regola (numero di territori posseduti) può acquisire nuove risorse (le armate) per impiegarle secondo una seconda regola (legata al lancio dei dadi) che consente al giocatore di acquisire un secondo tipo di risorse (i territori) al possesso dei quali è sostanzialmente legato l'obiettivo di vittoria.
- In due parole e in modo semplicistico la meccanica del Risiko è tutta qua.
- Cosa centra la guerra? Serve a qualcosa? In realtà no. Il gioco potrebbe restare astratto, ovvero senza alcuna ambientazione, e funzionare altrettanto egregiamente.
- Del resto negli scacchi l'ambientazione è ancora meno evidente e importante. Cambierebbe qualcosa se il cavallo si chiamasse semplicemente X o se lo chiamassimo e rappresentassimo come una bomba nucleare?

Assolutamente no.

Elementi costitutivi di un gioco

**L'AMBIENTAZIONE INFLUENZA IL SISTEMA GIOCO NEL SUO
INSIEME OVVERO NELLA RELAZIONE COMPLESSA CHE SI
INSTAURA TRA GIOCATORE E MECCANICA**

**INFATTI INFLUENZA LA PERCEZIONE CHE DEL GIOCO HA IL
SOTTOSSISTEMA BIOLOGICO**

**L'AMBIENTAZIONE INVECE NON INFLUENZA IN ALCUN MODO IL
SOTTOSISTEMA MECCANICO**

Elementi costitutivi di un gioco

- Questo non vuol dire che l'ambientazione non sia importante ed anzi ha spesso un ruolo cruciale sia sul piano commerciale, su quello del coinvolgimento emotivo dei giocatori, proprio in relazione alla sua capacità di favorire il tema del mascheramento.
- **L'AMBIENTAZIONE INFLUENZA L'ATTEGGIAMENTO FANTASTICO DEI GIOCATORI**
- In alcuni tipi ludici l'ambientazione la fa da padrona come ad esempio nei giochi di ruolo. Spesso in questi giochi è proprio per favorire una determinata ambientazione che nasce, o viene trasformata, una specifica forma di meccanica e un relativo corpus di regole.
- **RICORDIAMO PERO' CHE E' L'AMBIENTE, o meglio il sistema, SIMULATO (DA SIMULARE) L'ISPIRATORE DELLA MECCANICA E NON L'AMBIENTAZIONE**

Elementi costitutivi di un gioco

- In altri casi, si pensi a giochi narrativi come i libri game, potrebbe sembrare che meccanica e ambientazione coincidono: ma così non è.
- Del resto basta analizzare le funzioni di Propp per verificare come anche dentro una storia, in particolare le fiabe, esistano schemi di funzionamento tipici traducibili appunto in funzioni che permettono di analizzare una storia dal punto di vista meccanico ne più ne meno come abbiamo fatto poco anzi con il Risiko.

Elementi costitutivi di un gioco

- Restando all'esempio del Risiko va notata un'altra questione molto importante.
- in quel caso regole del modello e regole di gioco **SEMBRANO COINCIDERE** (ma questo non è vero).
- In giochi come Risiko la coincidenza **APPARENTE** è necessaria per il buon funzionamento del gioco stesso.
- Noi tutti sappiamo come funziona un combattimento nel gioco del Risiko.

Elementi costitutivi di un gioco

- In modo sintetico e non con l'obiettivo di esporre con chiarezza la regola che speriamo sia già nota a tutti, possiamo dire che:
- il giocatore che attacca stabilisce con quante armate e le trasporta nel territorio del difensore. A turno i due lanceranno un massimo di tre dadi ed elimineranno tanti carri armati, o armate, dell'avversario quanti sono i propri dadi che hanno superato il valore ottenuto dai dadi dell'avversario. Nel caso di parità vince il difensore. Lo scontro continua d norma finché una delle parti non soccombe.
- Dalla descrizione fatta "regole dei giocatori" e "regole del modello" sembrano coincidere, sono tra loro mischiate.
- **MA NELLA FASE DI COMBATTIMENTO L'UNICA VARIABILE INDIPENDENTE, IN MANO AL GIOCATORE, E' LA DECISIONE DEL NUMERO DEGLI ATTACCANTI. TUTTO IL RESTO NON E' ALTRO CHE LA MESSA IN PRATICA DEL MECCANISMO DI GIOCO DA PARTE DEI GIOCATORI.**

Elementi costitutivi di un gioco

- se pensassimo ad una versione elettronica dello stesso gioco potremmo semplicemente ridurre la regola per i giocatori alla necessità di stabilire quale territorio attaccare e con quante armate.
- Il sistema provvederebbe a presentarci l'esito dello scontro
- senza la necessità di rendere evidente ai giocatori quel regola è stata utilizzata per "simulare" lo scontro.
- Potrebbe infatti far parte del gioco stesso lo scoprire o l'intuire quale sia la regola che consente di stabilire chi vince e chi perde. Del resto in molti giochi di simulazione o strategia per pc quel che avviene è proprio questo.

Elementi costitutivi di un gioco

- In Simcity non sappiamo a priori quale effetto produrrà una azione, sta a noi intuirlo e poi verificarlo per poi utilizzare queste intuizioni e queste regole verificate a nostro vantaggio.
- Il Risiko presenta una regola molto semplice per dirimere gli scontri ma in un gioco da tavolo come ad esempio i war games le regole per dirimere gli scontri possono essere non immediatamente comprensibili (PREVEDIBILI) ai giocatori.
- Il ricorso infatti alle molte tabelle dei war games non ci consente se non con una lunga esperienza di capire quali sono le probabilità di successo e insuccesso.

Elementi costitutivi di un gioco

L'autore del Risiko avrebbe anche potuto **inserire una "macchinetta"** dalla quale, una volta che i giocatori avessero inserito le quantità relative al numero di attaccanti e difensori, sarebbe emerso il risultato senza rendere immediatamente evidente la o le regole sottostanti utilizzate per il calcolo o per un calcolo condizionato da elementi aleatori. E' quindi necessario abituarsi a pensare in termini di **"regole del modello" e "regole dei giocatori" o di gioco.**

Nel caso di una **"slot machine"** la **regola di gioco è semplicissima: inserisci un gettone e tira la leva**; le regole del modello non devono essere necessariamente note per giocare a questo gioco. **Le probabilità di vittoria e le regole per determinare l'esito di una giocata sono infatti "dentro la scatola" e potrebbero restare nascoste ai giocatori senza alterare il gioco stesso.**

Elementi costitutivi di un gioco

In linea di massima per meccanica si fa riferimento ad entrambe le regole: quelle di gioco (e vittoria) e quelle di "funzionamento del sistema di gioco" siano esse esplicite o implicite.

Esempi degli scacchi per distinguere tra: regole di gioco, regole di funzionamento del modello e **teorie del gioco** (es vantaggi a mettere i pezzi al centro, valore del pedone, ecc.)

In ogni gioco il copro delle regole serve ad indicare le risorse disponibili per i giocatori e le regole di utilizzo di tali risorse.

La condizione di partenza (situazione iniziale) può richiedere specifiche indicazioni sull'uso (e distribuzione) delle risorse.

Simulazione e rappresentazione

- Il gioco letterario: previsione e sorpresa
- Realismo e verosimiglianza
- Meccanica e ambientazione nei giochi narrativi e di interpretazione
- la narrazione è falsificazione

Interattività, evocazione e ipnosi

- Due ruoli distinti quello dell'eroe e quello dello spettatore
 - Simulare (comporta un rischio e una ricompensa)
 - Rappresentare (comporta una compartecipazione emotiva con l'eroe)